平成4年4月10日発行(毎月1回10日発行)第6巻第4号(通巻第64号)昭和62年9月1日第三種郵便物認可 MAXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

MSX・FAN MOOK

MSX・FAN

毎月ディスクが付録!!

特別付録

スーパー付録ディスク

★「スーパー上海 ドラゴンズアイ」

立体神経衰弱ごと「上海」の新面と2人対戦の「ドラゴンズアイ」

- 掲載全プログラム(40本)
- 投稿CG
- 『プリンセスメーカー』のCG
- 『MSXView』上で動く 冗談目玉ソフト
- パソコン通信が味わえる 『SIMSX』
- クイズ&オマケファイルほか
- 表紙CG・木村明広氏

『上海』を越えた『スーパー上海ドラゴンズアイ』が遊べる、5周年記念号!

祝5周年

NEW

スーパーバトル スキンパニック エル

㊙情報満載

〈幻影都市のウル技、武将トーナメント決戦関が原決勝ほか〉

ゲーム十字軍

SCOOP

プリンスセスメーカー ブライ下巻完結編

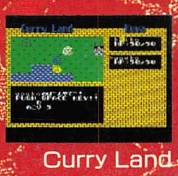
1992 APRIL

4月情報号

ATTACK

ピラミッドソーサリアン 幻影都市

今月のファンダム!


Curry Land

PEGUINGS

アシカの修業4

980YEN

brother

パソコンソフト自販機 TAKERU

BURAI Riverhill Soft Inc.

ブライ 下巻 完結編

光が、闇が、

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。天界電神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで全7章構成でおくるエンターテイメントRPG。

4月下旬発売予定

■企画/開発：株式会社リバーヒルソフト
©1990 RIVERHILL SOFT/荒木プロダクション/バントラボックス

MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R

吹けよ嵐！呼べよ脱衣!!

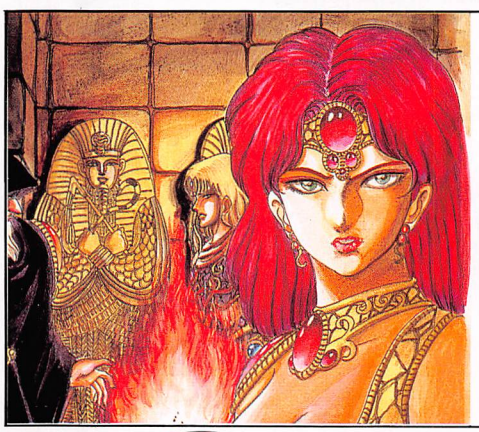
"攻,"防,"脱,"回,"恥,"／「裸神活殺拳」
きらめく時、"カード,"が舞う!!

SUPER
バトルスキンパニック

監督＝みんた★なお
キャラクターデザイン＝きむらひでふみ
メカニック原画＝夢野レイ
©ガイナックス

4月下旬発売予定

MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R　企画/開発：MEDO



SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

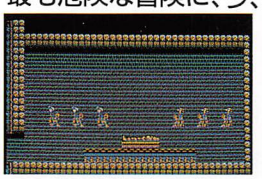
1. 血ぬられた王家の秘宝
2. 魔の下僕ガッシュの陰謀　3. 心を失った姫君
4. 嘆きの神殿　5. 魔王ギルバレスの迷宮

迫り来る"魔"の波動を感じたか！ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ!!

Falcom

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ第2弾／圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

4月20日発売



画面写真は開発中のものです。

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中) が必要です。
※「戦国ソーサリアン」(¥4,800) も好評発売中／

TAKERU 価格3,500(税込)

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールハイト

速報!! ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 発売決定

急きょ決定したビッグニュース／なんと、「ピラミッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7,800円(税別)という、モノすごくお得な限定パッケージ版が発売／全国で3,000本しかない、超貴重品／4月20日が待望の発売日／とにかく早いもの勝ちだ／品切れの際はゴメンネ。

特報！ すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ

いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃーんと特典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税込)で買えちゃうのだ／もちろん、カップリングパッケージに入ってるよ／熱列ファンに、絶対損はさせないTAKERUなのだ／

「ピラミッドソーサリアン」だけ欲しいっていう君へ

4月20日、TAKERUから3,500円(税込)で発売。
そしてビックリ／「ピラミッドソーサリアン」単体でもパッケージになる!!
こちらは3,800円(税別)だ／このどちらかを買ってくれいっっ／

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます

MSX・FAN 4 1992 APRIL CONTENTS

FAN SCOOP

4 **プリンセスメーカー**
四日市からプリンセスの成長ぶりをレポートなのだ！

6 **ブライ下巻完結編**
福岡へ飛んで最新画面と情報をキャッチしてきたぞ！

FAN ATTACK

8 **ピラミッドソーサリアン**
4月発売まえにちょっぴりアタックしちゃうぞ!!

12 **幻影都市**
今月は一気に3人のボスを攻略だ！

FAN NEWS

106 **スーパーバトルスキンパニック** 脱ぎ脱ぎカードバトルで肉弾戦を！

108 **エル** 近未来を舞台にしたハードボイルド美少女AVG

PROGRAM

34 **ファンダム**
最先端マウスゲームほか11本＋ウォッチモード付き拡張バドミントン

44 **あしたは晴れだ！**

45 **ファンダムスクラム**

48 **スーパービギナーズ講座**

50 **アルゴリズム甲子園**

30 **BASICピクニック**
3択クイズとランダムファイル

68 **FM音楽館**
GM2本＋オリジナル4本＋名曲アレンジ1本＋CD人外魔境＃2

28 **AVフォーラム** 今月のお題は「私の友人」

18 **ゲーム十字軍**
のぞき穴：幻影都市、戦国ソーサリアン、伊忍道、闘神都市／通り抜け：＜Q係＞ハイドライド3、イースⅠ、イースⅡ＜A係＞ハイドライドⅡ、ロードス島戦記、ソリッドスネーク、ランダーⅢ／歴史の散歩道：武将風雲録（決戦／　関ケ原・決勝戦）／読者対抗マルチプレイ大会：武将風雲録（試合開始、8耐マルチ）／桃色図鑑：コズミック・サイコ

94 **情報おもちゃ箱FFB** 役立つ周辺機器ほか

96 **GM&V** 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

100 **ほほ梅麿のCGコンテスト**
充実のイラスト部門、またまた増ページぞよ

72 **ゲーム制作講座** 「シナリオを3日で書く方法／」その3

74 **記憶のラビリンス** シムシティーという名のラビリンス

85 **パソ通天国** 財布の中身別パソ通の楽しみ方

INFORMATION

111 **ON SALE** 1月発売ソフトをチェック！

112 **COMING SOON**
ヨーロッパ戦線ほか、開発中ゲーム情報特集

115 **MSX新作発売予定表** 2月20日現在の情報

110 **今月のいーしょーく一情報**

122 **FAN CLIP** 1992年もMSXを盛りあげるタケルの野望

79 **投稿応募要項**（応募用紙／投稿ありがとう）

99 **読者アンケート** 掲載ソフト21本プレゼント

90 **GTフォーラムMIDI三度笠**
GTと『μ・SIOS』とMIDI楽器でつづる体験入門講座スタート

78 **GTフォーラム**
『MSXView』と『HALNOTE』との関係発覚

76 **MSX版『ソーサリアン』発売記念オリジナル・シナリオ・コンテスト**
約600作品がしめ切り日に集中して到着。今回はその中間報告

98 **創刊5周年記念モニター&大プレゼント大会**
新ターボRのGTほかいっぱいのプレゼント

特別付録

スーパー付録ディスク＃7

＜すぺしゃる＞『スーパー上海ドラゴンズアイ』
立体神経衰弱の『上海』の新面＋『ドラゴンズアイ』

『プリンセスメーカー』
生で見る迫力の超最新開発画面

＜レギュラー＞ファンダム・GAMES／ファンダム・サンプルプログラム／FM音楽館／アルゴリズム甲子園／AVフォーラム／MIDI三度笠／ほほ梅麿のCGコンテスト/MSXView/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/MSX-DOS/オマケ

116 **スーパー付録ディスクの使い方**

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒　体	2DD ×2 ❹
対応機種	MSX2/2+ ❺
VRAM	128K ❻
セーブ機能	ディスク ❼
価　格	6,800円 ❽
ターボRの高速モードに対応	❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／MMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2＋からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSXⅠで動くタイプのものはMSX、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2＋でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはturbo Rと表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSXⅠの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部（☎03-3433-6231）まで。
※「美少女ゲーム」「美少女ソフト」は徳間書店インターメディア株式会社の登録商標です。

FAN SCOOP

マイクロキャビン

われらがプリンセスは四日市ですくすく育っていた！

プリンセスメーカー

マイクロキャビンへと出向き、期待の子育てSLG『プリンセスメーカー』の成長ぶりを確認してきたぞ！

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
5月上旬発売予定

媒　体	2DD×7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価　格	14,800円

付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

MSX版のプリンセスに生で会ってきちゃったよん

PC－98版が発売されてから、待つこと1年。MSX版『プリメ』の発売がせまってきた。編集部には、「はやく遊びたいよ～」というハガキとともに、「毎月、開発状況を教えてくれ」といったハガキがたくさんとどいている。RPGが主流の現在、この『プリメ』にかかる期待ははかり知れないほど大きい。そこでMファンでは、マイクロキャビンへの突撃取材を敢行すべく、三重県は四日市へと足を運んだのだった。

名古屋から近鉄電車にゆられること約30分。マイクロキャビンに到着した取材班は、『プリメ』のプロデューサーである三曽田さん（2月号FAN CLIPにも登場）の案内で、さっそく開発室へと向かった。

あたりいちめん『プリメ』の香りが充満した室内では、グラフィック担当の川口さんがサラサラとマウスを動かしていた。ディスプレイをのぞきこむと、そこには、2か月後にはみんなのものになるであろうプリンセスが、ややはにかみながらこちらを見ていた。ああ、感動のご対面……（うるうる）。

実際に絵を見て感じたのは、とにかく「かわいい」こと。

左からプロデューサーの三曽田さん、グラフィック担当の川口さん、プログラマの伊藤さん

「98版だと色の感じが冷たくなるんだけど、MSXだとあたたかいんですよ」と三曽田さん。なるほど、肌の色つやもよく健康そうだ。

「MSXとPC－98では解像度が違いますから、MSXのかぎられたドット数でいかにうまく表現するかが課題ですね」（川口さん）

なにをなにを。画面を見た感じだと、98版よりも数段出来がいいじゃないですか。これなら、他機種版に負けないくらいすばらしい作品に仕上がること間違いなしでしょう。

「グラフィック面だけじゃなく、システム的にも98版にはない要素をたくさん取り入れる予定です。声優を起用してしゃべらせようというのも、そのひとつですよ」（三曽田さん）

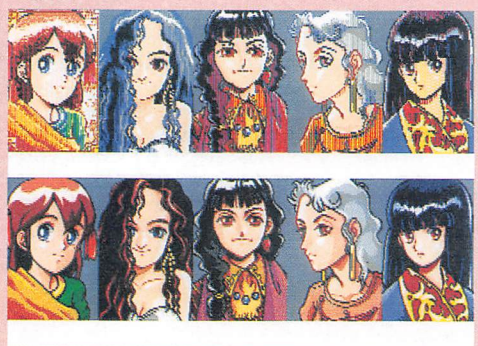
もちろん、このへんのこまかい仕様についても、いろいろ聞いてきた。ぬかりはないのだ！

※画面は開発中のものです。

開発現場をみ～ちゃった！

マイクロキャビンの開発室で開発途中の『プリメ』を発見。グラフィックを見ながら、三曽田さん、川口さん、伊藤さんの3人があれこれ説明をしてくれた。開発は順調に進んでるんですよね、三曽田さん！

川口さんの机にはディスプレイがドーン。あざやかなマウスさばきで、次々にグラフィックを見せてくれたのであった


これは、PC－98版の絵をMSX用に修正しているところである。上は98のをそのままコンバートしたもの。下は修正後のものだ

MSX版でしか楽しめないことがいっぱいなのだ

前のページでも書いたけど、MSX版『プリメ』にはPC-98版になかった要素がいくつか追加されるという。これは、98版での不満点を解消するという意味合いもあり、マイクロキャビン側の意気ごみのあらわれでもある。

そんな新しい要素のなかで、いちばんのウリになるのが「しゃべる」ということだ。これについて三曽田さんは、「親子の会話シーンや、戦闘時に音声を出そうと考えています。ウチとしては、98版の『FRAY』で音声合成の実績があるので、MSXでもバッチリいけると思います」とニッコニコ。手塩にかけて育てた娘が、声という形でそれに応えてくれるんだから感激ものである。もしかすると、ディスプレイにむかって話しかけちゃうあぶないヤツとか出てくるかもしれない。

で、現在声の候補として名前があがっているのは、アニメやジャンプ放送局などでおなじみの、横山智佐嬢だとか（個人的には富永みーながいいな）。まあ、誰になるかはあとのお楽しみということで。

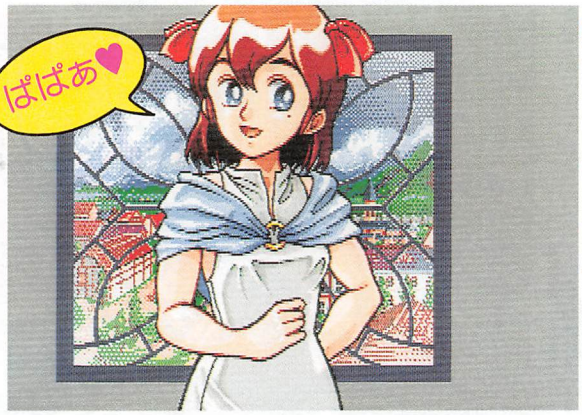
また、声を出すほかに、エンディングの数を増やす方向でも動いているそうだ。もともと『プリメ』には、30種ものエンディングが用意されていて、娘の育て方によってラストが異なるシステムになっている。MSX版では、これに2〜3新しいエンディングが加わる予定だとか。

「プレイヤーの妻なんていいんじゃないかと。育ての親の妻になるなんて最高じゃないですか。あと、音楽スタッフからの強い要望で、宮廷音楽家という案も出てましてね。ただ、エンディングを増やすには、パラメータの調整も必要になってくるわけで、これからガイナックス側との話し合いをしないといけないんですけどね。だから、あくまで希望ということです」（三曽田さん）

うーん、プレイヤーの妻というのは盲点かもしれない。

そのほか、インターレースモードの採用と音楽面の充実も考えているとのこと。インターレースモードを活用するのは、娘がバカンスに出かけたときに表示される絵のみだが、右の画面写真のとおり、そのグラフィックは美しい！　また、音楽については、効果音を随所に入れたりMSX用に曲を追加したりと、こちらのほうも期待大である。

▼娘がかわゆくお話ししちゃう♥



ゲーム中に自分の子がしゃべるなんて感激ではないか。思わずディスプレイをだっこしてしまいそうだ

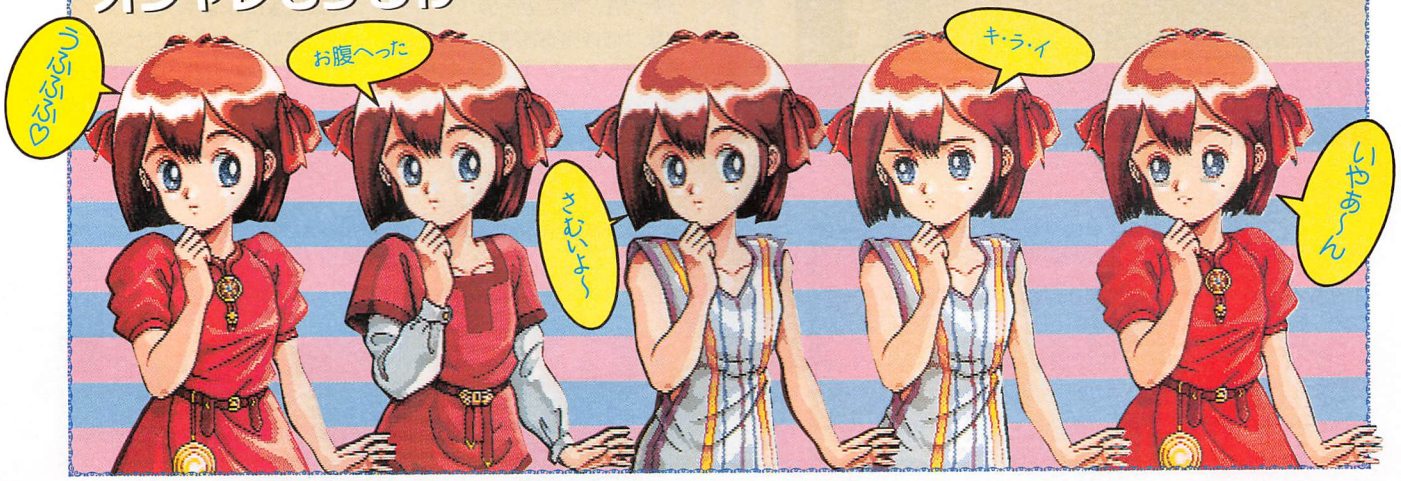
▼インターレース表示も使うんだって！

このように、バカンスのシーンのみインターレース表示される。こんなにキレイでどうしましょ

取材をしていて感じたのは、三曽田さんを中心にスタッフみんなが楽しみながら開発にあたっているということ。今月の付録ディスクには、もうすぐキミの娘になるプリンセスが入っている。ぜひ自分のMSXで、そのすばらしさを確認してほしい。

としごろですものオシャレもするわ

季節や年齢によって女の子の服が変わっていくのも『プリメ』の特徴のひとつである。ちょっとした表情やポーズ、そしてさりげないしぐさ。うーん、作り手側のこだわりがヒシヒシと伝わってくるではないか。今月はたっくさんあるうちから、5パターンだけ紹介しちゃおう♡



FAN SCOOP

ブラザー工業　リバーヒルソフト

名古屋と福岡で最新情報をキャッチしたぞ！

今月は、発売元のブラザー工業と、開発をしているリバーヒルソフトへ飛び、あれこれ取材をしてきたぞ！

ブラザー工業
☎052-824-2493
4月下旬発売予定

媒　体	2DD×6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	未定

パッケージとタケルで発売予定

ソーサリアン同様、パッケージ版とタケルでの発売に！

先月号では、MSX版の画面初公開と、発売元がブラザー工業へ移ったという2大ニュースを報告した。そこで今回は、その後の開発状況を聞くべく、ブラザー工業とリバーヒルソフトへと出向き、いろいろ話を聞いてきた。

取材班が最初に訪れたのは、中日ドラゴンズのおひざもと、名古屋のブラザー工業で、取材に協力してくれたのは、イメージ事業開発室の広沢さんと、おなじみ営業の荒川さんだ。

ブラザーとリバーヒルのあいだで『ブライ下巻〜』について話し合い、それが具体化してきたのは昨年末のことだとか。広沢さんによると、「ゲームの完成までをリバーヒルさんが、その後のことはウチが、それぞれ責任を持ってやることで両社が合意した」ということだ。もちろん、その後というのは営業・販売面のサポートを意味している。今回、こうして『ブライ下巻〜』にタッチするのも、『ソーサリアン』の成功があったからこそだという。『ソーサリアン』が発売されたのは去年の8月のこと。あれから半年以上たった現在、限定販売のパッケージ版はほぼ完売状態で、タケル版のほうもコンスタントに売れつづけているそうだ。

「『ブライ下巻〜』も限定パッケージ版とタケルでの販売の両方を考えています。パッケージ版については、イラストやマニュアルなど、基本的に98版とおなじ体裁をとるつもりです」（荒川さん）

ここで「MSXユーザーのために98版にはなかったオマケをつけては？」と話をむけると、「そうですね、リバーヒルさんと話し合ってみます」と、広沢さんは前向きに語ってくれた。

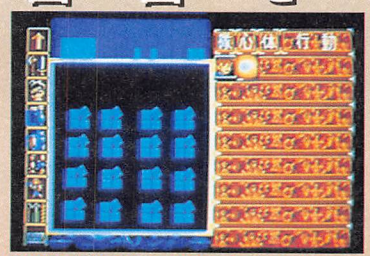
↑98版のパッケージや広告に使われたイラスト。MSX版のパッケージも、たぶん、きっとこのイラストを使うことになりそうだ

←左が広沢さんで、右が荒川さん。荒川さんは去年結婚したそうで、取材に行った編集部員の某ささやは「チキショー」を連発していた

新着画面を公開だ！

※画面は開発中のものです

先月は2点しか紹介できなかったけど、今回はホラホラこ〜んなに！　まだまだ開発中のものだけど、MSX版の開発が着々と進んでいるというのが、みんなにもわかってもらえるんじゃないかな。


↑98版を忠実に移植した移動画面のウィンドウだ

↑左京をつけねらうバルバラ水魔軍たち

↑水術をあやつる幻左京。となりはナインテール

ついに、MSX上で走る「ブライ下巻」を見た！

名古屋から福岡へ、75分遅れの飛行機で恐怖のフライトを体験した取材班は、福岡市内で一泊し、翌日リバーヒルソフトへとむかった。ブラザーでは販売面について聞いたので、リバーヒルでは開発状況をふくめたゲーム面のことを探るのが目的だ。

「開発をはじめたばかりなんで、まだあまりお見せできるものはないんですが、とりあえずこちらへ」と、企画開発部企画課チーフの川崎さんに連れられ、まずはMSXの前へと移動。ディスクを立ち上げると、そこには現段階での『ブライ下巻〜』最新バージョンが、ディスプレイに姿をあらわした。その証拠写真は右のとおりである。

はっきりいって、まだ絵が数点拝めるだけで、ゲームをプレイできるところまでいってはいない。しかし、開発しているという事実をこの目で確認できただけでも大収穫である。

「『ブライ下巻〜』というのはPC−98の機能をギリギリまで引き出したゲームなんです。ですから、MSXへの移植というのはイチから作り直しというニュアンスが強いですね」と川崎さんはいう。とくにビジュアル面に関しては神経を使っていて、絵はすべて描き直しをしているとか。下にズラリと載せた画面写真も、まだ開発中のものため修正が入るそうである。

ビジュアル以外で気になっているのは、高速モードへの対応についてだろう。ターボRユーザーにとって、これは大きな問題でもある。この件については、「移動スピードがはやくなっても、それ以外にはあまりメリットがないので対応はさせません。そのかわりディスクアクセスは最小限にくいとめるようにします」ということだそうだ。うーん、ガックリ……。

このほかのゲームシステムについては、ゲーム自体がもうすこし出来上がってからじゃないとなんともいえないので、今回の取材ではパス。そのかわり、大量にあるという資料や原画の数々を見せてもらってきた。

↑たくさんの資料を前にニッコリの川崎さん。こちらの質問攻撃にイヤな顔ひとつ見せずに、やさしく答えてくれたのであった

川崎さんが用意してくれたのは、原画やら絵コンテやらカラーイラストやらがいっぱいつまった分厚いファイルで、荒木伸吾ファンが見たら気絶してしまいそうな代物である。そんなのが5〜6冊、いや7〜8冊か。「もっともっとあるんですよ」と、川崎さんは両手を左右に大きくひろげるジェスチャーをして、その膨大さを教えてくれた。そのとき、ふと、ブラザーでした「MSX版だけのオマケ」の話を思い出し、そのことを川崎さんにいうと、「これらの資料がうまく役立つのであれば、オマケにつけるというのもおもしろいですね。検討してみましょう」という答えが返ってきた。もしこれが実現すれば、ファンにとっては願ってもないプレゼントになるだろう。決定事項は、誌上でドンドン発表していくのでお楽しみに。

↑ディスプレイはX68000用のだが、グラフィックは正真正銘MSX版のものだ！

原画に絵コンテもどっさり

川崎さんが両手をひろげたぐらいの量がある（じつは、もっともっとあるらしい）という資料たち。左はカラー原画で、右が絵コンテだ。ちなみに絵コンテは、まずリバーヒル側が原案を考えラフを作る。それをもとに、荒木さんがキチンとしたコンテを描き上げていくそうだ。

↑水術をきわめんとするバルバラのおなじみの画面

↑ナインテールよ、遠くを見つめて何を思う……

↑これは荒木＆姫野両氏による美しいカラー原画だ

FAN-ATTACK

ソーサリアンを待ちうける、次なる冒険は!?

戦国時代の日本を舞台にして、各武将たちに乗りうつった魔物を退治したソーサリアン。だが、さらなる強大な敵が待ちうけていた!!

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

ブラザー工業(タケルでのみ販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
4月20日発売予定

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	3,500円

遊ぶためには『ソーサリアン』基本システムが必要。ターボRの高速モードに対応

※『戦国ソーサリアン』と『ピラミッドソーサリアン』のセット(7,800円パッケージ版)も4月20日発売予定

こんどの舞台はピラミッド! 謎やトラップ盛りだくさん!!

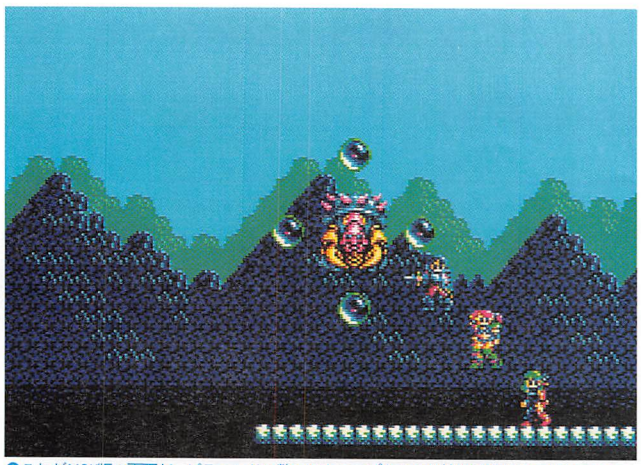
MSX版シナリオ第2弾、『ピラミッドソーサリアン』が待ちに待った登場だ! ピラミッドを舞台にソーサリアンたちが縦横無尽にかけめぐるぞ!!

偉大なる魔法使いエティスの言葉に従い日本に旅立ち、暗黒神・邪鬼を打ち倒したソーサリアンたち。だが、ペンタウァに戻ったソーサリアンたちは、エティスから意外な事実を聞かされる。遠い昔、ペンタウァを危機に陥れた「大魔王ギルバレス」が復活をたくらみ、邪悪な力をたかめる「黒い宝石」を手にいれるために邪鬼を日本に出現させたというのだ。

黒い宝石を手にいれたギルバレスの復活を阻止するため、ソーサリアンたちはギルバレス島に向かったのだ……。

この『ピラミッドソーサリアン』は他のシナリオとは異なる点がいくつかあるので、それを解説しよう。まず戦国ソーサリアンとは違い、順番にシナリオを解いていかなければならず、途中のシナリオから始めることができなくなっている。さらに冒険中は、キャラクタのヒットポイントが高くても安心してはいけない。なんと、ダメージがヒットポイントに対して一定の割合で与えられるため、いままで大切に育ててきた、無敵に近いキャラクタでも油断するとあっさり死んでしまうのだ。

でも悪いことばかりじゃない。このシナリオの舞台になるギルバレス島のそばにはサンダース島という島があり、ペンタウァに帰らなくてもこの島でセーブ・ロードすることができるのだ。うれしいことに、ここでセーブすれば歳をとることなく冒険が進められるのだ。これで歳を気にせず戦える。ラッキー!



これがMSX版の画面だ。ピラミッドの数々のトラップをくぐり抜けて進むソーサリアンたち。モンスターも強いし、マップも広大。一筋縄ではいかないぞ

これがサンダース島でのメニュー画面。ここでセーブ・ロードできる

神殿に近づこうとしたら、ダークスネークの大群に囲まれてしまった! うわー!!

※この2点の写真はPC-98版の画面です。

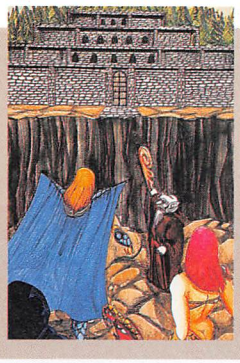
シナリオは全部で5つ。ひとつひとつが個性タップリ!

ピラミッドソーサリアンのシナリオは5つ。さすがに舞台がピラミッドというだけあって、ヤリは飛んでくるわ、石は転がってくるわと、シナリオのいたるところにトラップがしかけられている。ボーッとしてると、かんたんに死んじゃう。

また、モンスターは呪いや石化などのイヤラシイ魔法を使うヤツも多いので、それなりの準備をしておかないと後できっと後悔する。ゴールドに余裕のあるひとは、ペンタウァではじめに装備をそろえておいたほうがいいかも。

さて今回はシナリオ1の攻略をする。各シナリオもストーリーを読んで雰囲気だけでも味わってくれ。じゃ、いこうか!

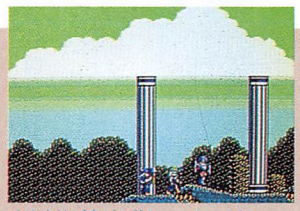
シナリオ2 魔の下僕 ガッシュの陰謀



立ちはだかるガッシュの城!

大魔王の暗黒の影におおわれるギルバレス島であったが、ギルバレスの手をのがれ、唯一美しい自然を保っている森があった。そこは、森を守る女神の名前にちなんで、「ラフォーヌの森」と呼ばれ、花は咲きほこり、蝶が舞い、鳥たちがさえずる動物たちの憩いの場であった。だが、この平和な森にもギルバレスの魔の手がのびてきつつあった。ソーサリアンたちが島に渡ったことを知ったギルバレスは、忠実なる下僕であるガッシュに命じて、森の一角に巨大な城塞を築かせたのだ。

さすがのソーサリアンたちも、ガッシュの城を目前に、思案にくれてしまう。谷をこえなければガッシュの城に潜入することすらできないのだ。そこでソーサリアンたちは、森を管理する老夫婦を訪ねることにした。



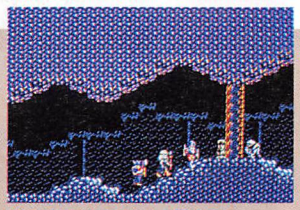
↑大自然が広がる美しいシナリオだ

シナリオ3 心を失った姫君

王女ははたしていずこに?

ギルバレス島に近いいくつかの国々で、奇妙な事件が相次いでおこっていた。年頃の若い娘たちが次々に行方をくらませたかと思うと、数日後、すべての感情を失った人形のようになって戻ってくるのだ。この事件を影で操れるほど強大な力を持った者。それは大魔王ギルバレスしかいない!

ギルバレス島の近くにある平和な国、リドニア王国でも、このむごい事件はおこっていた。なんと王女、チェルシー姫までがさらわれてしまったのだ。リドニアの国王は国をあげて王女の救出に乗りだしたのだが、王女救出どころか、生きて戻ってきた者さえいなかった。困りはてた国王の耳にある情報が入った。ソーサリアンたちがギルバレス島に向かったというのだ。そして国王は最後の望みをソーサリアンたちにたくしたのだ。



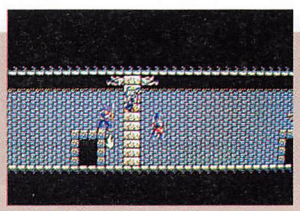
↑この壁はどうやったら開くのか……

シナリオ4 嘆きの神殿

神殿の出口は限りなく遠い……

ギルバレスが住むという山に、とうとうたどりついた、ソーサリアンたち。頂上を雲に隠されたその山の中腹に、なにやら巨大な建物があるのを発見した。そして山のふもとでそれをまのあたりにしたとき、ソーサリアンたちはそのあまりの高さに息をのんだ。まさしくそれは、噂に聞く神殿だったのだ。

情報によると、この神殿は、山の内部に作られた迷宮の入り口の門の役目をもっていて、しかも普通の門とは違い、この神殿自体が幾層もの複雑な迷路になっており、侵入者を惑わせるため、さまざまなトラップが設置されているというのだ。足を踏み入れた者が必ず後悔することから「嘆きの神殿」と呼ばれるこの神殿。だがギルバレスをたおすには、ここを越える以外、道はないのだ……。



↑FLYの魔法が使えれば、少しは楽かも

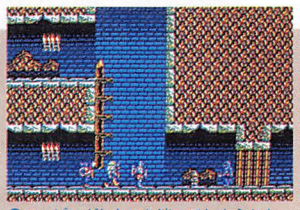
シナリオ5 魔王ギルバレスの迷宮

敵の手ごわさはハンパじゃないぞ!!

トラップだらけの巨大な神殿を突破して、ついにギルバレスの住む山の内部に足を踏み入れることに成功したソーサリアンたち。だがそこで彼らを待ち受けていたのは、嘆きの神殿ですら小さく思えるほどとてつもなく巨大な「ギルバレスの迷宮」であった。

ギルバレスの、邪悪な下僕によって、何百年にもわたって造られた迷宮は世界で最も広く、そこに巣食うモンスターたちは、かつて出会ったどんな敵よりも凶暴であるという。さらに、迷宮には侵入者を葬るためのさまざまなトラップが仕掛けられているのだ。

ギルバレスを討つための、最後の冒険。傷つき、命を落とすことさえあるかもしれない。だが、ソーサリアンたちは自分の命を投げ出すことを覚悟で迷宮を一歩一歩進んでいった……。

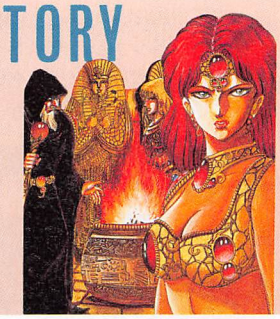


↑マッピングしないと迷ってしまうかも

※このページの写真は、すべてPC-98版の画面です。

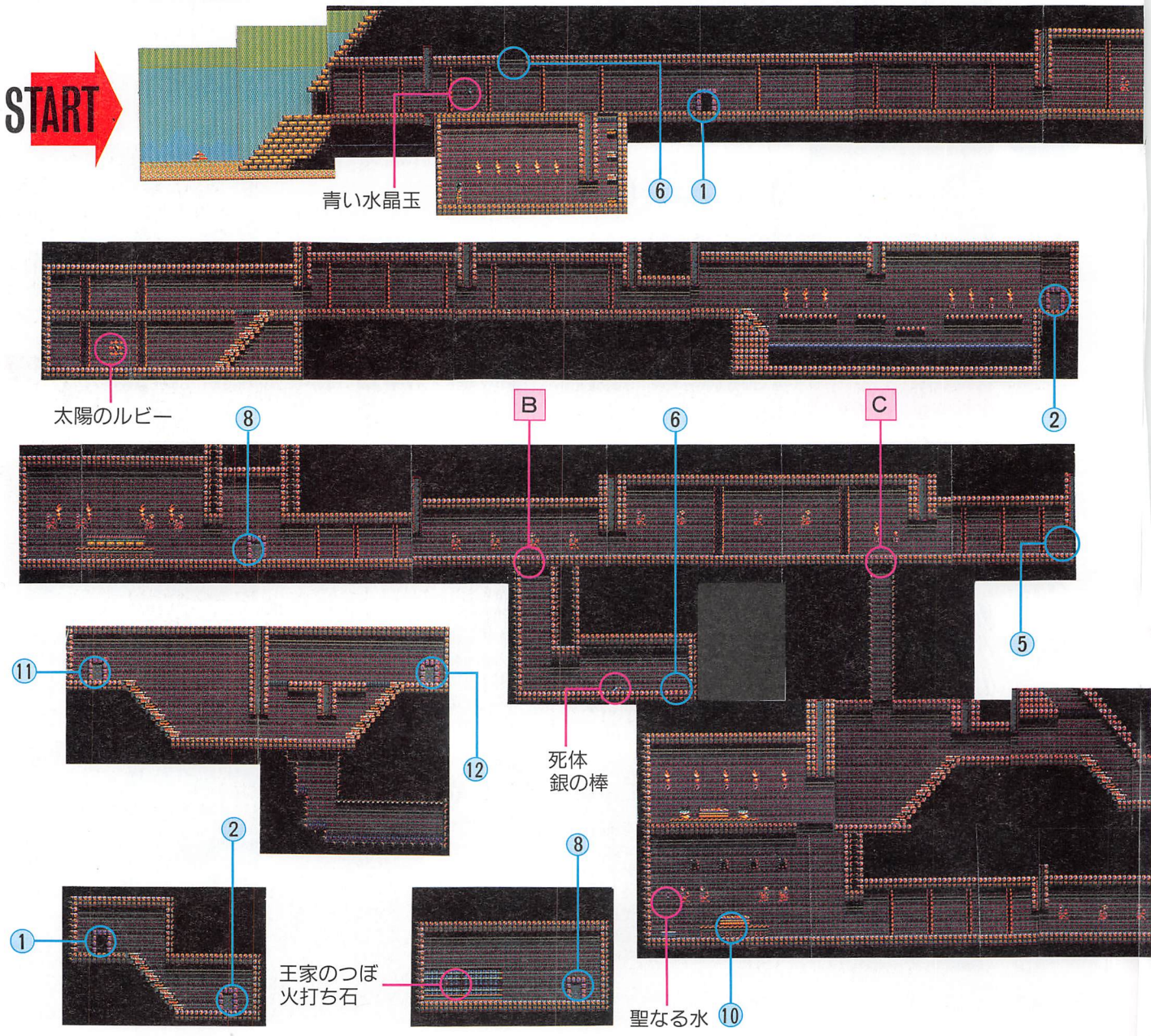
シナリオ1『血ぬられた王家の秘宝』を大攻略!!

STORY



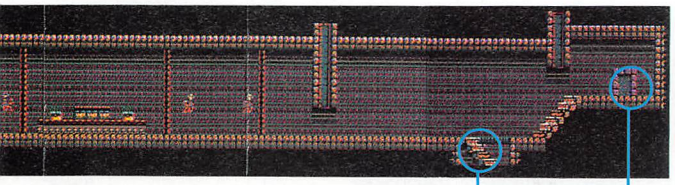
ギルバレス島のはずれに位置するグブンナ砂漠には、巨大で美しいピラミッドがいくつもそびえたっていた。それらのピラミッドは遠い昔にこの島を支配していた王たちの墓らしく、なかでもとくにおおきなものは内部が迷路のように入り組んでいた。
一説によると、大魔王ギルバレスは、それらのピラミッドのなかのひとつに、不思議な力を持つ秘宝を隠しているというのだ。その秘宝に心ひかれ、何人もの冒険者がピラミッドの中に足を踏み入れたが、その秘宝を見た者はいまだかつてひとりとしていないのだ。
その話はソーサリアンたちの冒険心をかきたてるのに十分なものであり、宝石の真相をつきとめるべく、ソーサリアンたちはなにかに導かれるようにピラミッドの中へ入っていったのだ。

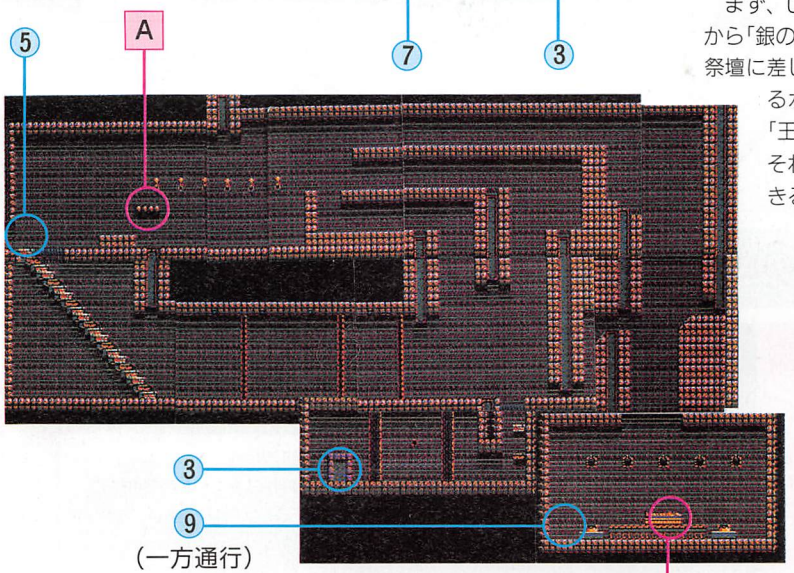
このシナリオは非常にパズル的な要素が強く、宝石のはめはずしが重要なポイントになる。
スタートしてピラミッドの中に入ると、まず「青い水晶玉」を発見する。これを取るとピラミッドの出口が閉まってしまうが、とりあえず持っていこう。さて次に①の扉の奥にはいっていこう。床からヤリが飛び出してくるところがあるけど、止まらな

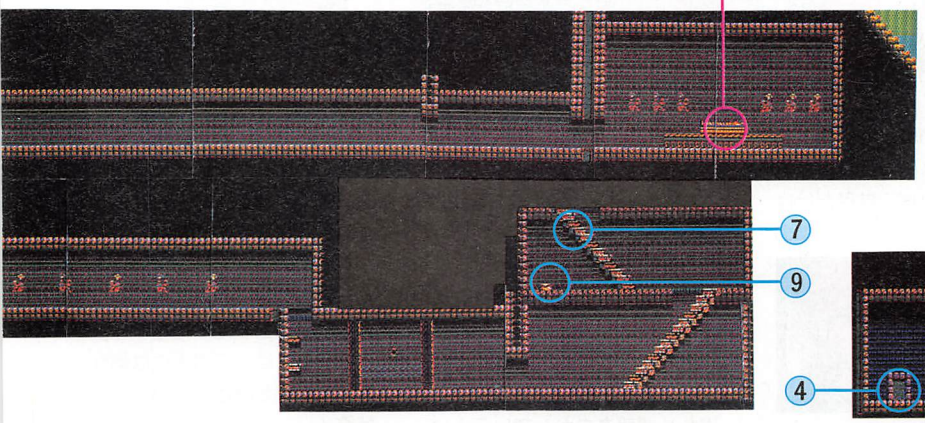


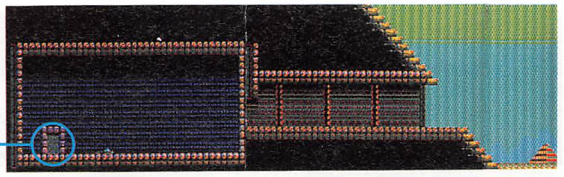
ければ大丈夫。突き当たったところに「太陽のルビー」があるが、不用心に取ってはいけない。あっと驚くトラップがしかけてあるのだ。

さて「太陽のルビー」を手に入れることができたらエレベーターを使うことができるようになるので③の扉を入って上にいこう。途中で落ちてくるヤリはあせらず、落ちてくるのを待ってやり過ごせ。⑤を通ってBまでいくといきなり床がくずれて下に落ちてしまう。うーん、やっぱりあると思った落とし穴。しかも死体まで。ああ、もはやこれまでか……。だがここであきらめずに死体を探してみると、不可解な紙きれと「銀の棒」を見つける。なんの意味があるのか考えながら部屋のすみをうろうろしていると、またもや落ちてしまうソーサリアンたち。あれー!!　ふと回りをみわたすと見覚えのある感じ。どうやらピラミッドの入口に落ちたらしい。実は、Bでは「青い水晶玉」を持っていると落ちてしまうのだ。









しっかり「青い水晶玉」を壁にはめこんだら、もう一度⑤を通って進んでいこう。つきあたりに祭壇があるので、そこに「銀の棒」を差し込むと⑧の扉がひらくので「王家のつぼ」と「火打ち石」を手に入れよう。次にCまでいって「火打ち石」を使ってたいまつに火をつければ、地下の祭壇にいけるので、上の祭壇に銀の棒をさしこもう。これでAの床板が動きだすので、ダイヤモンドを取ることができるぞ。

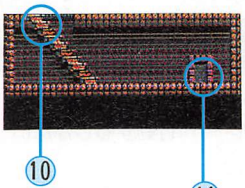
でもこれを手に入れた後、一度ピラミッドの外へ出ようとすると、ドゥールという呪術師にダイヤモンドを「白い石」に変えられてしまうのだ。ひどいやつだが、がっかりせずに本物のダイヤモンドを捜しにいこう。

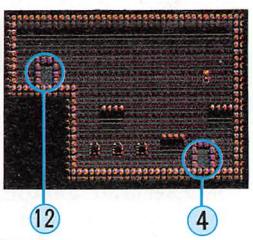
まず、Cを落ちて、上の祭壇から「銀の棒」を引き抜き、下の祭壇に差し込もう。壁から「聖なる水」が流れてくるので「王家のつぼ」さえあれば、それを持ち歩くことができるのだ。

もう一度Cを落ちて、今度は上の祭壇の両端にある炎を「聖なる水」で消してみよう。するとレバーが出現するので、両方のレバーを動かそう。実はこのレバーは本物の「王家のダイヤモンド」にしかけられた、あるトラップを作動させなくするためのレバーなのだ。

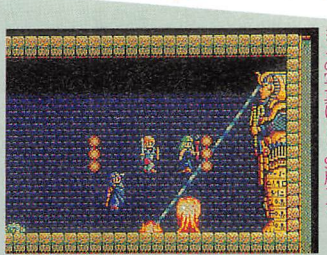
さて、ついに「王家のダイヤモンド」のある祭壇に向かうのだが、ここで思いだして欲しいのは映画「レイダーズ・失われたアーク」だ。はたして主人公インディはどうやって黄金の宝を手に入れたかな？　ヒントは「白い石」をうまく使うことだ。

トラップを作動させずに「王家のダイヤモンド」を手に入れることができたら出口に向かおう。するとまたもやドゥールが現れ強引に「王家のダイヤモンド」を奪ってしまう。つくづく、憎たらしいやつだ!!　頭を使ってうまくドゥールを追いつめることができれば、ツタンカーメンとの戦いが待っているぞ!!





ツタンカーメン



※この写真はPC-98版です。

これがツタンカーメンだ。王家のダイヤモンドを守るために、ギルバレスが生み出した魔物だ。両目から出る光線は強力だぞ!!

FAN·ATTACK

魔天教との戦いもいよいよ佳境に入ってきたぞ!!

ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョン・シティ

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×8 ♪
対応機種	MSX turbo R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円

ローランド製の「CM−32L」と「MT−32」のMIDI機器およびマウスに対応

天人たちによってズタズタにされてしまい、今では存続さえもあやぶまれる魔天教組織。このことで魔天王と魔天八部衆の対立が始まりつつあった……。急ぐのだ天人！　今がチャンスだ!!

シェンロンの街で情報をつかめ

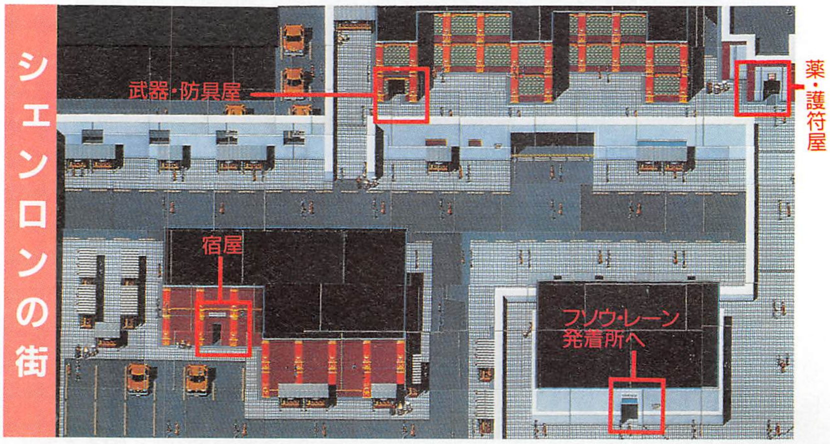
魔天八部衆の1人、南天リーを捜してシェンロンの街までやってきた天人たち。

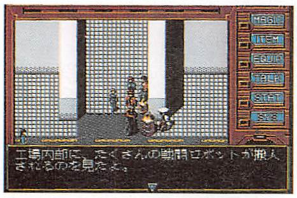
ホウメイは、この街のどこかに南天リーがとらわれているはずだといいはるのだが、その証拠となるものなどはひとつもない。それに、南天リーを助け出したとしても、天人(ティエンレン)たちに力を貸してくれるかどうかわからない。今はホウメイの言葉を信じて行動するしかない……。

おや？　この街は今までの街とどこかが違うみたいだ。なんだか街に活気が感じられない。街の人に話を聞いてみると、この街は地下の工場で働くために人の集まってくる出稼ぎの街のため、女子供が1人もいないという。工場内はオートメーション化されているけど、機械の整備だけは人間でなくてはできない仕事のだからだ。

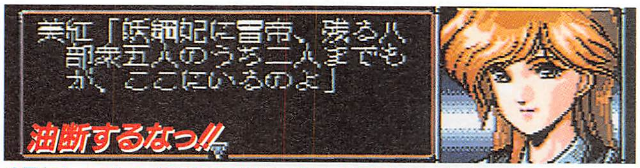
しかし、女子供がいないと、こんなにも街の雰囲気が違ってしまうとは……。魔天教のせいだとはいわないがこんなさびしい街がなくなるよう願わずにはいられない天人たちだった。

そんな、ちょっと感傷的になってしまった天人たちの前に、思わぬ情報をつかんでいるという、男があらわれた。男の話によると、この工場に魔天八部衆の雷帝アークがきているという。しかも、たくさんの戦闘ロボットを工場内に持ちこみ、最近多発している魔天教へのテロを警戒しているようだったという。ということは、工場内には何か大切な秘密が隠されているはずだぞ！





↑そんなことしたって天人は負けない!?



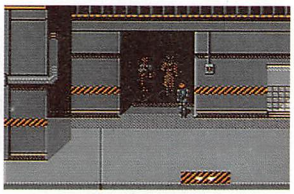
↑雷帝アークの他に、妖鋼妃も工場内にいるという情報もあるのだが……

いよいよ工場内部に突入だ！

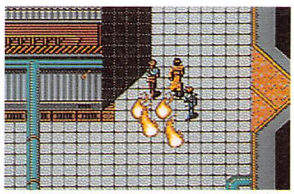
工場内では、戦闘ロボットをたてにして雷帝アークが待ちかまえているはず。

用心しながら工場内に入っていくと、このフロアは倉庫になっているらしくて、工場特有のあの騒がしさはなかった。でも、この静けさがかえってブキミに感じられてしまうのだ。

物カゲを1つ1つ確認しながら進んでいく天人たちのうしろから、何かが近づいてきた……。しまった！　気がついたときには、目の前に敵の戦闘ロボットが押しよせてきていて、今にも天人たちに襲いかかろうとしているじゃないか!!　あわてて銃を抜こうとして手がすべってしまい、ほんの一瞬だが天人の攻撃が遅れてホウメイが傷を負ってしまった。間一髪で敵のロボットは倒せたものの、手持ちの薬がなくホウメイの手当てができない。これじゃ先に進むことはできない。一度街にもどらなくちゃ……。



↑街へのエレベータの隣が工場への入口

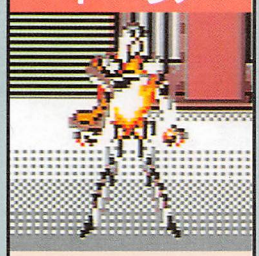


↑この火の玉に重なると戦闘へ突入！

魔天教のあやつる戦闘ロボット

ゲームも後半に入って、ザコキャラもかなりの強さになってきた。ここから先は大変だぞ。まあ、レベル20あればなんとか勝てるけど、安心してゲームを進めたければレベル25前後は必要。ボスキャラを考えればレベル30あってもいいかもね。

イー・リア



おなかのあたりに炎をゆらゆらさせている人型の戦闘ロボット。両手にはめられた宝石を使い、火花をまき散らす攻撃に注意

リャオ・ベルツ

剣で切りつけてくるかと思えば、炎を吐いて攻撃してくることもある。多彩な攻撃方法を持つ手強いヤツなのだ

ブラバ

空中にフワフワと浮かび、こちらの様子をうかがっているかのようにギョロギョロ動く目玉が不気味だ。電撃攻撃が得意技

シェルバ

海にいるウニのような姿をしている。空中をユラユラとさまよいながらの攻撃は、その姿からは想像もできないほど強力だ

トップバッターの雷帝（らいてい）アークがおでましだ！

おかしいな？　このどこかに雷帝アークがいるはずなんだけど……。倉庫の奥にハシゴがあり、その先には扉もある。あやしいぞ！　今までの戦いの中で、敵の気配を感じ取る力が身についたらしく、近くに大きな敵の気配を感じたのだ。

ん!?　男のさけび声が聞こえるぞ！　そこには雷帝アークとライデンがいたが様子がおかしい。ライデンの手には血まみれになったマクレガーという男の姿があるが、この男は南天リーの側近らしいのだ。もう1人、側近としてエルファスという男がいるが、すでに雷帝アークが殺したという。いったい魔天教では何があったというのか？　天人たちには何がどうなっているのかサッパリわからない。

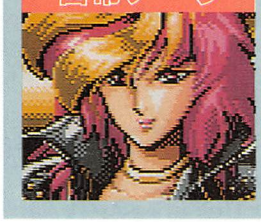
でも、このことで南天リーの身に何かが起こっていることがはっきりした。早く南天リーを助けなくては！　と思ったが、この雷帝アークとライデンは手強く、かんたんには通してくれそうにない。ここでは、防御力のアップが大切だぞ！

やっとのことで倒すと、マクレガーが最後の力をふりしぼり、南天リーを頼むといってきた。居所はこの下にいる妖鋼妃が知っているらしい。天人たちは、このまま進んで南天リーを助けることにしたが……。

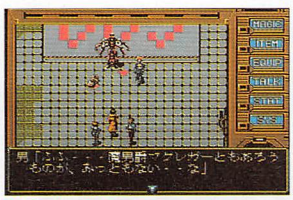
雷帝アークとライデン

雷帝アークとライデンは、どちらも電撃攻撃が得意技。昔、雷帝アークがパンクバンドのおっかけだったことは秘密だ。

雷帝アーク



↑本名は、アーク・ライトニング。顔に似合わず、とても怖いお姉さん



↑南天リー側近のマクレガーがなぜ……

↑この2人の電撃攻撃は、本当に強力なのだ！　なめてかかるとアッというまにやられるぞ!!

休む間も無く妖鋼妃の登場だ！

さらに工場の奥へと…

妖鋼妃をさがすため、荷物運搬用のエレベータに乗り地下に下りていくと、そこで待っていたのはさらに強い戦闘ロボットだ。こいつらがやたらに強く、本当に苦労させられるのだ。

でも進まなくちゃ、もうすぐ南天リーに会えるかもしれないんだから。もしかしたら仲間になってくれるかもしれないし、魔天教のことだって聞くことができる。そして、いちばん聞きたいことはシャオメイのこと。どうして死んでしまったのか？すべてはこの先にいる妖鋼妃しだい。素直に話してくれるとは思えないが……。

そうなんだけど行くしかないでしょ！

ツチグモ

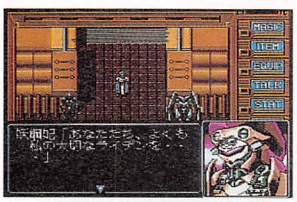
こんなのがザコキャラなんて信じられないほど、大きく迫力のあるヤツなのだ。口からはきだす糸を剣のように使って切りつけてくる

ザコ

名前までザコというふざけたザコキャラ。そのわりには攻撃パターンが多彩で、見ていてあきることはない。とっても手強いザコキャラだ

妖鋼妃を倒せ！

妖鋼妃は配下の戦闘ロボット、クロガネとスメラギの2体といっしょに天人たちを待ち構えていた。妖鋼妃は、天人たちにライデンを破壊されたことに腹を立てていて、他のことはどうでもいい、という感じなのだ。それもそのはず、ライデン、クロガネ、スメラギの3体の戦闘ロボットは妖鋼妃が自ら設計し、開発スタッフを指揮して作った戦闘ロボットだったのだ。



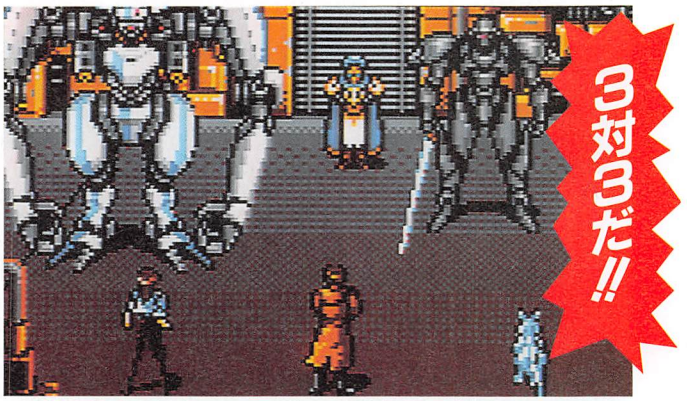
妖鋼妃はクロガネとスメラギを天人たちに襲いかからせてきたが、妖鋼妃は戦闘に参加せず、クロガネとスメラギにエネルギーをあたえるだけなのだ。

おかしい？　仮にも魔天八部衆の１人のはず、これだけで終わるとは思えないが……。

しかし、クロガネとスメラギが天人たちに破壊されると、泣き始めてしまったのだ。いったい妖鋼妃って何なの!?

妖鋼妃

この仮面の下には何があるのか……



左側がスメラギ、右側がクロガネだ。そして、その間にいるのが妖鋼妃だ！

妖鋼妃の正体は!?

どうやら妖鋼妃は何も特殊な能力は持っていないらしい。

ホウメイが本当の名前を聞くと、泣きながらアーヤと答えた。良く見れば、まだまだ子供じゃないか。天人たちはビックリしてしまった。

南天リーの居所を聞くと、北天メシュメルにいわれて天人たちを襲っただけで、どこにいるのかは知らないそうだ。

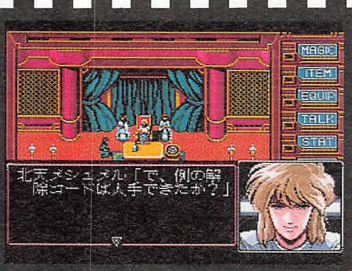
でも、アーヤをこのままにはできない。メカ好きなドクに預かってもらうのがいちばんよさそうだと出直すことになった。結局、南天リーはいなかった。いったいどこに……。手掛かりは北天メシュメルだけだ！

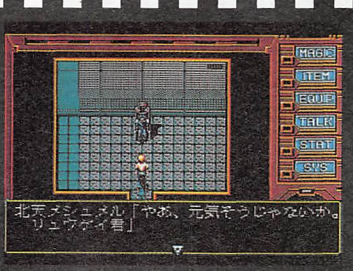
アーヤ

好きな人ってけっこう多いんじゃない？

北天メシュメルのたくらみ？

新政区にある北天メシュメルの邸宅では、西天フェイの側近だったリュウケイから、何かの解除コードを聞きだそうとしていた。いったい何をしようというのだろう？





美紅の身に何かが起こり始めている…

天人たちは、アーヤが専用に使っていた発着所から、これまたアーヤ専用のワダツミという名のスピナーで、老師の待つ家まで帰ってきた。

ひさしぶりの休息なのだが、ホウメイはなかなか眠れなかった。美紅(メイファン)に無理にでも寝るように怒られるのだが、気になることがあって眠れないでいた。

こんなことは、南天リーに会えば解決することなのかもしれないけど、ときおり南天リーに対する気持ちがとても強くなってしまうことがあるというのだ。きっとホウメイの体に宿るシャオメイの意識がそうさせているのだろうけど、気になってしまうものはしょうがない。

ナゾの声

美紅の真の姿が紅蓮って何のことなのか？　そういえば天人にもこんなことがあったが……

南天リーに会えばわかるというが……

ホウメイを寝かせ美紅も寝ようとしたそのとき、どこからともなく男の声が聞こえてきた。最初は老師の声だと思っていたのだが、どうやら違うようだ。いったい誰が……!?　そのうち、美紅の体は得体の知れない物体に包まれ、アッというまに消えてしまった。

いったい、美紅の身に何が起こったというのだろう？

メシュメルの情報とは!?

北天メシュメルの部屋に月琴明王ヤマがやってきていた。リュウケイから聞き出した解除コードを使い、何かのシステムを稼働させようとしていたのだ。しかし、それ以外にもリュウケイからの情報があるという。月琴明王ヤマは、その情報を聞きたがるがなかなか教えようとはしない。これを使えばアイツを始末できるというが……!?

美紅が消える!?

美紅に降りかかった突然の出来事。いったい何なのか？　今はまったくわからない。これほどのことができる者が魔天教の中にいるとすれば、とっくの昔にやっていると思うんだけど!?　今は美紅にもしものことがないことを願うだけだ……。

美紅の上下にブヨブヨした水のような物体が現れた……

その物体が、美紅をかこむように広がっていき……

そのまま一気に美紅を覆ってしまった……

この後、美紅を連れてこの物体は一瞬のうちに消え去った……

天人よ！すぐに来るのだっ!!

天人は老師の家には泊まらず、自分のアパートに帰っていた。ひさしぶりにソファの感触を味わいながら気持ち良く寝ていたが、美紅の叫び声を聞いたような気がして起きてしまった。すると、そこに老師からの電話があり、美紅がいなくなってしまったというのだ。天人は、さっきの美紅の叫び声が夢や幻ではないことに気付き、さっそく老師の家へと向かった。

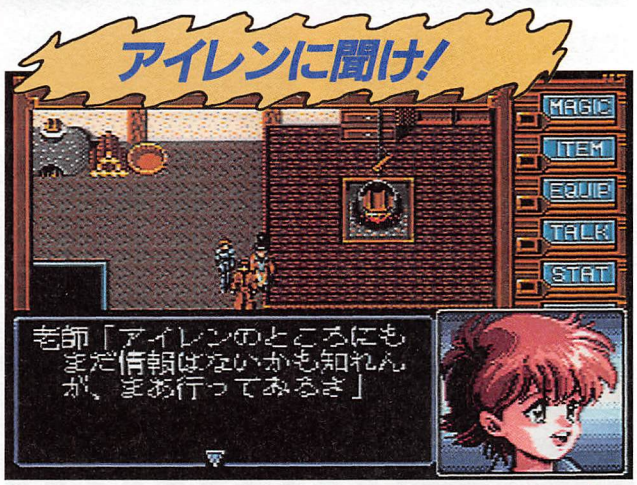
老師の家では、隣に寝ていたのに何もできなかったと、ホウメイが責任を感じて落ちこんでしまっていた。

ホウメイに話を聞くと、美紅の「助けて／　北天メシュメルに……」という声が聞こえたというのだ。そう、天人が聞いた美紅の叫び声と同じ声をホウメイは聞いていたのだ。

これは、ワナかもしれないが、手掛かりは他にないのだ。行くしかないじゃないか／

はいはい、わかりましたってば／

アイレンに聞け!



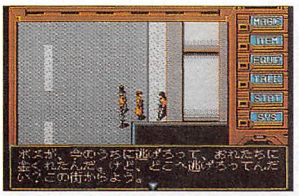
こんなときは、いつだってアイレンだけが頼りだ。きっといいアドバイスがあるはず／

桃源酒家が店じまいだってぇ!?

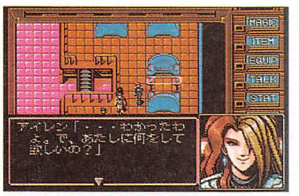
いつものように桃源酒家に向かった天人たち。北天メシュメルの居所を聞くと、やっぱりアイレンは知っていた。さすが情報屋だけのことはある。

北天メシュメルは、新政区の海上都市にいる。でも、新政区に入るためのＩＤパスはあるけど、これだけでは海上都市には行けないそうだ。行く方法はたった１つだけ／　その方法をくわしく聞いて、店を出ようとして気がついたことがあった。

そういえば客の姿がない。どうしたんだろう!?　アイレンにたずねると「こんなときにディスコもないでしょ?」とひとこと。じつは、この店に魔天教が目を付けているという情報が入ったので店を閉めたのだ。



アイレンだってツライのだよ……



北天メシュメルの居所を教えて!!

店の中には誰もいない……。あんなに人気があったディスコだったのに……

タイロンブリッジから飛びおりろ!

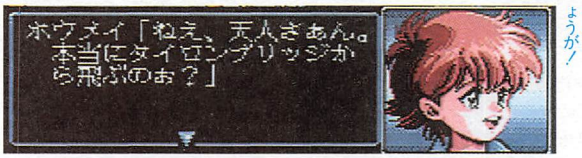
アイレンから聞いた海上都市への行きかたは、まず、アーヤのワダツミを使い新政区にあるトロの港に行く。

次に、ターミナル(終着駅のような人の多く集まる所)の近くにあって、フソウ・レーンのトラックが走っている道路と立体交差しているタイロンブリッジの上に行く。

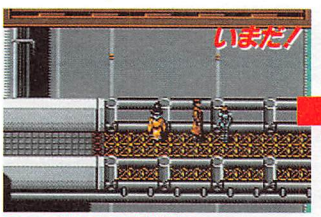
そして、そのタイロンブリッジからフソウ・レーンのトラックに飛び乗ればそのまま海上都市まで連れてってくれるというわけなのだ。

そして今、タイロンブリッジの上まで来ているのだが、なかなかタイミングよくトラックが走って来てくれない。とはいっても、いつもだったら時速300キロものスピードで走っているトラックが、このあたりだったら時速80キロまで減速して走行しているのだ。他の方法では海上都市に行けないとなれば、ちょっとぐらいタイミングが悪くてもやるしかない／

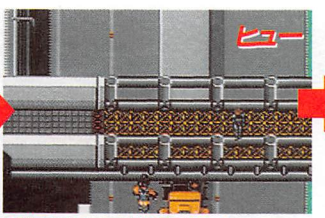
まずは天人が、続いて老師が、そしてホウメイがジャンプ。成功だ!!　あとはこのまま海上都市に着くのを待つだけだ。



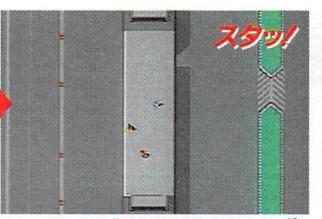
そんなこといってる場合じゃないでしょうが!



やっぱり最初は天人が行くっ!



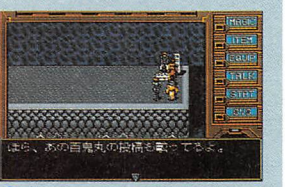
老師もホウメイも遅れるなよ!



ヤッター!　成功だ!!　あとはラクチン!?

秘密の場所!?

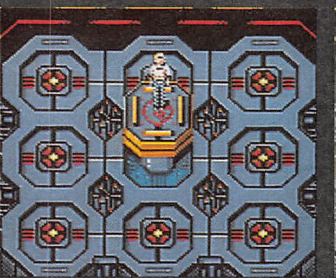
こんな場所を発見した。トロの港のずっと奥とだけいっておこう。この『幻影都市』には、ゲームとはまったく関係のない、こんな場所がいくつもある。こういった場所をさがして歩くのも面白いものなのだよ。

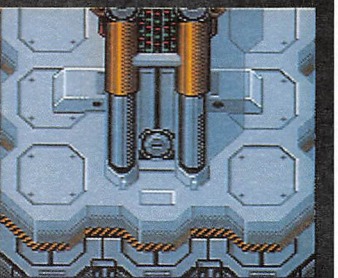


どれどれ……。こっこれは!?

メシュメルの目的とは?

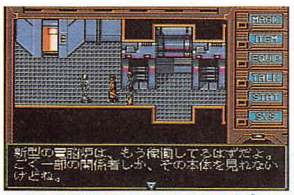
北天メシュメルは、新政区にある新型の電脳炉(コンピュータ)の中で、未知の力を手に入れるために、あるシステムを発動させようとしていた。これが成功すれば、魔天王さえ倒せるというが……





海上都市でメシュメルをさがせ！

フソウレーンのトラックに乗り、ここ海上都市までやってきたが、北天メシュメルがどこにいるのかはわからない。ここから先のことは、どこかで情報を得なければならないのだ。



いったいどういうことなんだろう？

さっそく、あたりの人に話を聞いてみると、おかしなことが明らかになった。

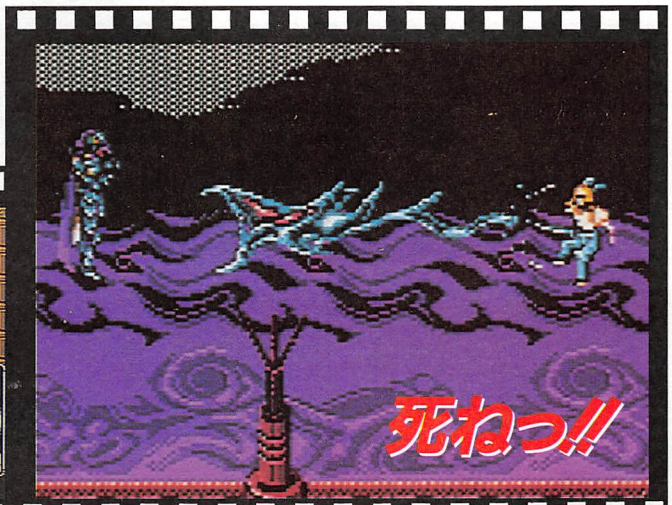
ここ新政区では、まだ、ＳＩＶＡネットワークの新型集中管理システムのセッティング中のはずなのだが、そのシステムの中心となるはずの電脳炉だけが、すでに稼働しているというのだ。いったい誰が何の目的で使っているのか？　あやしいではないか！　もしかしたら、この電脳炉を使っているのが北天メシュメルなのかもしれない。

天人たちは、さっそく電脳炉へと向かうのだが、この電脳炉のある場所は海上都市の地下に広がる海底都市の最深部で、そうかんたんには行けるもんじゃない。しかし、美紅が心配だ！　急がなければ!!

海底都市に急ぐのだっ!!

メシュメルが魔天王にキバをむく！

北天メシュメルがマンダラ・システムを使い、「天」になろうとしたそのとき魔天王が現れた。マンダラ・システムを魔天王に使わせないように、魔天王めがけ攻撃を始める北天メシュメルだが……。



さあメシュメル！　勝負だっ!!

いよいよ海底都市の最深部にやって来た。美紅は北天メシュメルにとらわれているのか？

天人たちの前に、今までとは違う、見るからに頑丈そうな扉が現れた。これか！　天人がその扉を開くと、そこには北天メシュメルがいた!!

さあ！　教えるんだ北天メシュメル!!

水のダーサをあやつる男

しかし、美紅は月琴明王ヤマにとらわれているはずだという。それもそのはず、美紅を誘拐させたのはほかならぬ北天メシュメル自身だったのに、信頼していた月琴明王ヤマに裏切られたのだから。

怒った北天メシュメルを倒せば水の力が解放される。

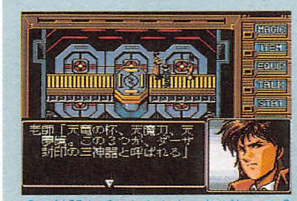
あとは月琴明王ヤマと魔天王を倒し、美紅を助け出すだけだ。もちろん南天リーを仲間と考えればだが……。

次号では、いよいよ最後の魔天王まで攻略だ!!

外見は天人たちとかわらないが油断するな！　ホウメイも狼になって攻撃だ!!

ダーサ封印の三神器

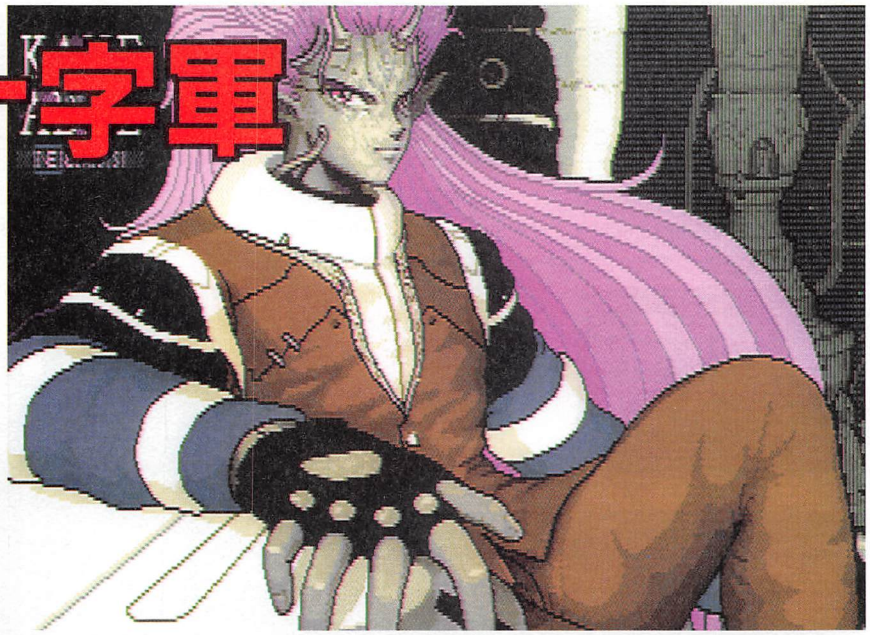
北天メシュメルを倒すと、三神器のひとつ天竜の杯が手に入る。これは、今まで倒してきた魔天八部衆６人の力が天人の力となったことで、天竜の杯のほうから天人を認めてくれ現れたものだ。あと２つの三神器、天魔刀と天夢鏡がどのように天人の手に渡るのかわからないが、いずれ天人が手に入れることになるはずだ。そして、この三神器が揃ったときに天人は「天」の力を手に入れ、天人の真の力が発揮されるというが、今はどんな力なのかはわからないのだ。



三神器を手にしたときに何が起こる？

栄光のゲームプレゼントは伊忽道の長谷真宏に。テレカはNE、宮下勝、立石大介、チェスト！関ヶ原男、中村公一、E・T、M・R・A、WORKS、「決戦！関ヶ原」の軍団予想は正解者なし。当社規定の原稿料は通り抜けの4人、若林孝一、金野幸次、水谷賢、乾真紀に送られる。

ゲーム十字軍

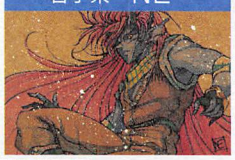


CONTENTS

★付録ディスクでは右のファンキーK作のCGが見られるのだ。この幸せもの！
●ゲームのぞき穴→最新ゲームのウル技満載。(P18)
●歴史の散歩道→関ヶ原にて勝者決まる。(P20)
●読者対抗マルチプレイ→8耐マルチ開幕！(P23)
●桃色図鑑→コズミック・サイコを分析する。(P24)
●通り抜けできます→2月号で募集したら、全国各地からお答えがやって来た。(P26)

付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

岩手県・NE



ゲームのぞき穴

幻影都市

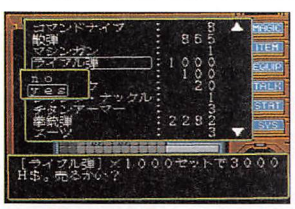
かならずある技「ラクにお金を増やす方法」

まず、武器屋に行って大口径弾かライフル弾を1000セット購入しましょう。ちなみに2625H$するので、かならずそれ以上のお金をためてからではないとこの技はできませんので注意してください。つぎに、今、購入したばかりの弾1000セット全部を買い取ってもらうと……。

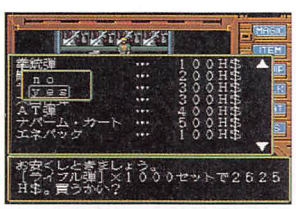
なんと、3000H$で売れてしまいます。これをくりかえせばラクにお金が手に入るのです。

(神奈川県／宮下勝・19歳)

☆これ以外の商品でも、この技ができるらしい。



↑この技をやるには、最初に2625H$の資金が必要になるぞ。けっこう大変だけど……



↑2625H$で購入したモノを、3000H$で買い取ってくれるのだ

「石化」の術さえあればほかの術はいらない!?

敵に大ダメージを与えるには、当然威力の大きい術が必要だ。だけど、そんな術ばかり使用しているとアッという間に術気がなくなってしまう。そんなときに術気の消費が少ない「石化」の術が便利。この術が成功すれば敵は動けなくなってしまうので、武器で倒すことが可能になるというわけだ。

(埼玉県／立石大介・?歳)

↑仲間を呼ぶ敵にはあまり効果がないので注意しよう

さあ必殺の連続攻撃をおみまいしてやるぞ！

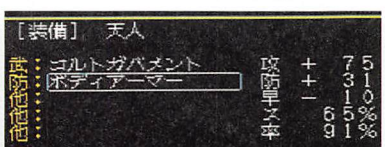
ちょっと不思議な技が発見された。まず、樹羅(じゅら)区にある立ち入り禁止になっているビルに入って行き、そのビルの1階にある「ボディ・アーマー」を何とかして見つけよう。

これを、どのキャラでもいいから装着してステータス画面を見てみると、素早さがマイナスになっている。かまわず、敵と戦闘に入るとボディ・アーマーを装着したキャラが、一方的に連続攻撃をしてくれる。

(広島県／チェスト／　関ヶ原男・?歳)

☆バグみたいだけど……。

↑画面ではわからないけど、連続攻撃のまっ最中なのだ



↑ステータス画面では、たしかに素早さの値がマイナスになっているんだけど……

ウワサの真偽

●戦国ソーサリアン

戦国ソーサリアンのユーティリティを使って、ゴールドを最高の65535まで増やす方法です。

やり方は、まず町に行って武器か防具を買います。つぎにメニュー画面で「ユーティリティ」を選びます。そして「道具をかいたい」を選びます。で、「アイテムをうる」を選び、町で買った武器か防具を売ります。持っている武器や防具をすべて売ってしまうと、カーソルが何もないところ(最初に武器名が表示されていたところ)にありますから、そのままリターンキーを押すと1325増えます。それを何回も繰り返すと、1325ずつ増えて65535になってしまいます。(静岡県／池田光伸・13歳)

☆この技の報告はたくさん来ていたのだが、製品版では確認できなかった。ところが、サンプル版ではできたのだ(写真参照)……いったいこれはどういうことなのだろう。どんな些細なことでもいいから情報を送ってほしい。

↑このメニュー画面が表示されたら「アイテムをうる」を選ぶ

↑売るアイテムが何もなくなってしまった。ここでリターンキーを押す

↑あら不思議。ゴールドが1325になっている。「おねがいします」を選ぶのだ

↑何回も繰り返せば、あっという間にお金持ち……しかし製品版ではできないのだ

伊忍道

ラクにレベルアップできるウル技を発見した

レベルが高くなると、なかなかつぎのレベルになってくれない。そんなときにこの技はとても役に立ってくれる。

まず、西日本に行けるようにする。そうしたら壇の浦にある洞窟へ行こう。ここは「草薙の剣」があるところ。この剣を守っている剣精を倒したら、「草薙の剣」を取らずに、橋のところまで戻る。すると、勝手に歩き出してまた剣精が現れる。また倒す。これをくり返せばいくらでも剣精を倒せるぞ。

1回倒すごとに経験8000と金6000が手に入る。剣精は単体で攻撃してくるからそれほどてこずらないだろう。この洞窟はいつでも来られるので、なるべくはやめに来ておきたいところだが、剣精に会うまでの道中に出現する敵がけっこう強い。せめてレベル30はほしいところだ。

(大阪府／長谷真宏・14歳)

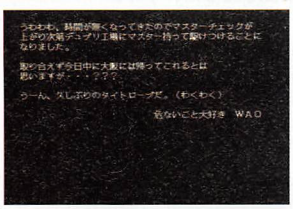
↑「あわてるこじきは～」のことわざにもあるように剣を取らずに剣精と戦おう!

闘神都市

闘神都市を開発したスタッフの話が聞けるぞ

ゲームを起動するときに、A－DISK以外のB～HのDISKを入れて起動するだけ。これで開発秘話などが読めます。

(愛知県／中村公一・18歳)

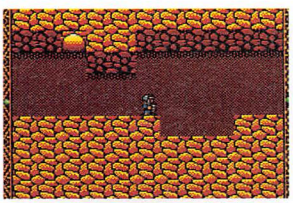


↑ディスクの枚数が多いので、メッセージもいっぱい。ためになるかも?

なんと、迷宮で走ることができるというお話

迷宮を冒険するときに(SHIFT)を押す。押している間ははやく歩けるようになるので、より快適に迷宮を探検できる。

(北海道／E．T・?歳)

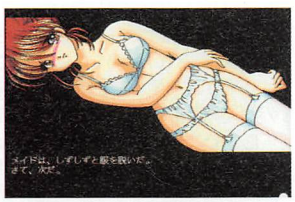


↑ターボRでやってみると、はやすぎて思ったように動けないのだ

メイドのレイアさんとエッチするムフフな技

闘神の館の倉庫にいるレイアさん。実は彼女ともできたのです。それぞれ悪事が5～9、10～14、15以上のときにエッチなCGが見られます。ただし悪事が15以上のときは、したあとで悪事が10増えるので注意。

(新潟県／M.R.A・?歳)



↑良心のかけらもない将軍にストリップを強制される不幸なレイアさん

新コーナータイトル未定

ごめんなさい　3月情報号の89ページで紹介している「ピーチアップ総集編II(笑)・3画面でドンIIIの2人目のパスワードがまちがってました。正しいパスワードは「赤・紫・黄・緑」です。まちがったパスワードを入力していたみなさん、ごめんなさい。おや？　もうひとつありますねえ。おなじく3月情報号94ページの歌を詠む会で、5月号のお題を「し」ではじまる和歌としていますが、「す」のまちがいでした。ごめんなさい。5月号の歌を詠む会は「し」と「す」のどちらではじまる和歌でも採用することにします。もう一度ごめんなさい。

つぎは大団円をむかえる「決戦！　関ヶ原」→

新コーナータイトル未定

オレにも読ませろ！　本編およびオレにもいわせろで出てきた難しいと思われる漢字の読み方を書いていく。賤ヶ岳（しずがだけ）、本願寺顕如（ほんがんじ・けんにょ）、大友宗鱗（おおとも・そうりん）、陶晴賢（すえ・はるかた）、飯富虎昌（おぶ・とらまさ）、昌景（まさかげ）、摺上原（すりあげはら）、雑賀根来衆（さいがねごろしゅう）

歴史の散歩道 武将風雲録

武将トーナメント団体戦 決戦！関ヶ原

歴史を知ることとは、昔に思いを馳せること。乱世を生き抜いた、男たちのロマンの物語を偲ぶ。ページをめくれば、戦国の息吹がキミを待っている！

戦いはいよいよ佳境に！

予選を含めると16あった軍団も、激戦につぐ激戦で、１つ滅び、２つ敗れとその数を減らし、今や天下を狙う軍団は右の表にあるようにたったの４つ。

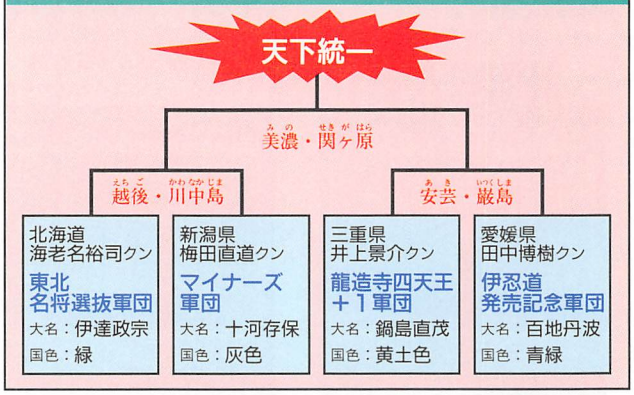
かようにも激しい戦乱のドラマを、今月は準決勝・川中島決戦および厳島決戦と、決勝・天下分け目の関ヶ原の戦いの模様をお伝えする。

そのまえに下のIFオリジナルストーリーを読んで、「決戦！　関ヶ原」の世界にたっぷり浸れば、本編も楽しめることうけあいだぞ！

なお、勝敗表の見方だが、武将名が赤いのが勝者、数字は残存兵力、×は残存兵力０かつその武将が討ち取られたことを表している。

それでは本編にいってみよう。果たして天下を取るのはどの軍団か？　今回ついに乱世の覇者が決定する。

激突する４軍団対戦表



天下大いに乱れ、諸群雄蜂起し覇を競う　～決戦！　関ヶ原　戦国異伝その１～

本能寺の変後、天下は大いに乱れ群雄割拠し、大きく８つの勢力にわかれた

群雄相食（あいは）む決戦の末、東に伊達、北陸に十河、西に百地、九州に鍋島が勝った

天正十年（1582年）六月、天下統一にむけて邁進していた、戦国の風雲児・織田信長が部将・明智光秀の突然の謀反に遭い、非業に倒れた。世にいう、本能寺の変である。天下はふたたび群雄割拠の気配を見せ、大いに乱れた。

そのなかで、山崎で光秀を、賤ケ岳で柴田勝家を破り、信長の跡を継いだ羽柴秀吉は、小田原討伐で北条をはじめとする関東諸大名を下し、東北で頑強に抵抗する伊達政宗討伐の軍を起こした。

しかし、信長に滅ぼされた三好家の庶流・十河存保が近江で反秀吉の兵を挙げ、信長の討伐を受けたのちも地下で根強くゲリラ活動を行なっていた伊賀百地党が、伊勢一向宗、紀伊・雑賀根来衆と結びつき、畿内を揺るがす大規模な反乱となり、以前講和を結び、降伏した本願寺顕如も突如反旗を翻し、北陸一帯を制圧。

一方、中国を統一した毛利輝元は、四国を統一した長宗我部元親と強力な攻守同盟を結び、畿内の反乱鎮圧を理由に、山城に兵を進めた。秀吉に事実上の手切れをいい渡し、自らも戦国の覇者たらんと動きだしたのである。

九州では、島津氏との戦いで討ち取られた龍造寺隆信の跡を継いだ鍋島直茂が宿敵島津氏を滅ぼし、また、キリスト教にふけり酒色に溺れ、国政を顧みない主君・大友宗鱗に名門大友家の将来を案じた志賀親守が主家に取って代わり、両者は九州の覇権を賭け激突。

これを皮切りに、全国に戦乱の火の手が挙がったのだ。

今月のおはがき～オレにもいわせろ～

■ＨＥＸ戦について

光栄シリーズ全体にいえることだと思うが、戦闘の際、兵に方向を持たせてはどうだろうか？　そうすれば、大軍で攻めこまれても、後ろから攻撃すれば非常に有効だし、四方を囲めば、正面以外からは攻撃されにくくなる。

兵力に差があっても、作戦によって差をおぎなえるのでは？

また、小数で大軍を防ぐことのできる、天然の要害を再現して！

（兵庫県・敬服孔明クン）

☆これは、担当も日頃から思っていたアイディア。実現されれば、戦闘がかなりオモシロくなる！

■武田軍について

飯富虎昌（戦闘力80）は、武田軍一の勇将として名を馳せ、彼を見た上杉軍の兵士は、現在にたとえると、色紙にサインでももらおうとするような状態だったという。にもかかわらず、弟の昌景（戦闘力86）より低いのは納得いかない。

また、騎馬隊で有名な武田軍だが、戦国時代の合戦では、馬上では狙撃されやすく、加えて、鉄砲の音に馬がおどろいて落馬し足軽に討たれたというケースもあった。

騎馬隊は鉄砲攻撃を受けると混乱して動けなくなるとか、他の部隊より武将が狙撃されやすいとかがあってもおもしろい。

（東京都・伊東聖夫クン）

☆担当も、飯富虎昌は確かに評価が低すぎると思うぞ。

山形県・東洲斎写楽三世クン。書きこみも細かく、カラーのよさを生かしていて秀逸

東京都・稲泉知クン。今までで最高傑作！　担当はこの絵を見て震えてしまった

広島県・林童改メ惟宗林童クン。今回はコミカル！　いろんなタッチでせまるなあ

みんなのパワーに押されて、今月はついに12枚になってしまったイラストコーナー（「今月の１枚」だった頃がなつかしい）。

合戦其ノ五 川中島の戦い

東北名将選抜軍団(合計戦闘力390) **VS. マイナーズ軍団**(合計戦闘力391)

まず、先鋒戦は伊達成実の圧勝。次鋒戦はまったくの互角、一進一退の攻防で、両者ともに兵力1を割り、からくも最上義光の勝利。しかし、マイナーズも負けてはいない。中堅戦では、島左近が圧勝して逆転。続く副将戦でも、磯野員昌が片倉景綱を寄せつけず快勝、リードを広げる。東北軍は伊達政宗の踏ん張りに期待したが、戦闘力で劣る十河存保が健闘し、思うように差を縮められず、十河を討ち取ったものの、ついに及ばず。

3勝を挙げた東北軍だが、兵の残存数で、マイナーズの勝利となった。なお、マイナーズは大名(大将)が討ち取られたが、代わりに副将磯野員昌が跡を継ぎ、決勝・関ヶ原に臨む。

	東北名将選抜軍団		マイナーズ軍団
先鋒	伊達成実(だてしげざね) 戦闘力85 兵力60	45—0	熊谷信直(くまがいのぶなお) 戦闘力68 兵力30
次鋒	最上義光(もがみよしあき) 戦闘力80 兵力65	1—0	立花宗茂(たちばなむねしげ) 戦闘力83 兵力60
中堅	伊達実元(だてさねもと) 戦闘力65 兵力40	0—51	島左近(しまさこん) 戦闘力80 兵力70
副将	片倉景綱(かたくらかげつな) 戦闘力76 兵力65	0—20	磯野員昌(いそのかずまさ) 戦闘力81 兵力70
大将	伊達政宗(だてまさむね) 戦闘力84 兵力70	3—×	十河存保(そごうながやす) 戦闘力79 兵力70

史実では、武田軍と上杉軍が5度対峙した川中島。とくに1561年の第4次川中島決戦は、武田側が軍を2つに分け挟撃しようとしたのを、謙信が作戦を見抜き、信玄本隊を急襲。両軍の主力が激突し、多数の死傷者をだし痛みわけに終わった

結果

71—49で
マイナーズ軍団の勝利

・十河存保のかわりに伊達成実を補充

合戦其ノ六 巌島の戦い

龍造寺四天王+1軍団(合計戦闘力398) **VS. 伊忍道発売記念軍団**(合計戦闘力408)

ともに武将を入れかえ戦力をアップさせた両軍。戦闘力からすれば伊忍道軍だが、さて？先鋒戦は順当に服部半蔵が圧勝。伊忍道軍がまずリードを奪えば、龍造寺軍は、次鋒戦で、成松信勝が兵力差をいかして16—0と風魔小太郎を大差で下し、同戦闘力の戦いとなった中堅戦では、百武賢兼が赤井直正を討ち取って差をつめる。西の実力武将同士の戦いとなった副将戦では、兵力に勝る立花道雪が勝利し、微差ながら逆転に成功。

再逆転をかけた伊忍道軍は、大将戦で百地丹波が踏ん張り、必死に追い上げたが、あと一歩のところで及ばず。

わずかに、兵力4の差でからくも龍造寺軍の勝利となった。

	龍造寺四天王+1軍団		伊忍道発売記念軍団
先鋒	円城寺信胤(えんじょうじのぶたね) 戦闘力70 兵力30	×—67	服部半蔵(はっとりはんぞう) 戦闘力81 兵力80
次鋒	成松信勝(なりまつのぶかつ) 戦闘力79 兵力80	16—0	風魔小太郎(ふうまこたろう) 戦闘力84 兵力70
中堅	百武賢兼(ひゃくたけともかね) 戦闘力79 兵力70	45—×	赤井直正(あかいなおまさ) 戦闘力79 兵力40
副将	立花道雪(たちばなどうせつ) 戦闘力85 兵力50	30—0	吉川元春(きっかわもとはる) 戦闘力85 兵力30
大将	鍋島直茂(なべしまなおしげ) 戦闘力85 兵力70	0—20	百地丹波(ももちたんば) 戦闘力79 兵力80

史実では、毛利元就と陶晴賢が激突した厳島。陶軍二万に対し、毛利軍はわずか四千。しかし、元就一流の謀略で厳島におとりの城を築き、陶軍をおびきよせ、奇襲をかけ一気に敵を撃滅。逃げ遅れた晴賢は自刃(じじん)し、毛利軍の快勝！

結果

91—87で
龍造寺四天王+1軍団の勝利

・成松信勝の戦闘力が80にアップ
・円城寺信胤のかわりに吉川元春を補充

新コーナータイトル未定

オレのポイントを教えろ！ 今月掲載の人のポイントを紹介。稲泉知が2度目の3ポイント到達で通算6ポイント。惟宗林篁は4ポイント。そして今回は一気に東洲斎写楽三世・翠河緑扇・伊東聖夫の3人が3ポイントに到達。松井賢太・孫武も2ポイントとリーチがかかった。初登場の麗亜・吉法師・ちんねん・敬服孔明が1ポイントとなっている。3ポイントに到達した面々は例によってどうするかを教えてくれ。なお、ハガキを複数枚使うイラストは、何枚あっても1ポイントと見なすのであしからず。今回も常連は順調にポイントを伸ばし、レースもだんだん白熱してきたぞ。3ポイントで書籍、5ポイントでゲームをプレゼント。キミもどんどん投稿しよう！

茨城県・松井賢太クン。こういうの好き！ 濃姫が菊池桃子似？

大阪府・麗亜クン。ササヤ感激。誰か私にもファンレターくれない

神奈川県・吉法師クン。迫力！やはり今年は何はなくとも信長

とくに稲泉知VS.魏王の魂の対決は大きな波紋を呼び、加勢および挑戦のハガキが続々と寄せられ、人気が急上昇。この際「対決イラスト部門」と銘うって、各勢力ごとに軍団を編成して競いあうのもいいかな。参加希望イラストがたくさんきたら、スペースを作って特集することにしよっと。

兵庫県・翠河緑扇クン。なつかし～

遅くなったけど、年賀状ありがとう！

翠河緑扇クン。いつもながら感嘆するほど、今年もよろしく

稲泉知クン。いつもイラストをありがとう。今年も頑張れ！

奈良県・孫武クン。なぜ袁術かと思ったら、寿春をかけてるのね

岡山県・ちんねんクン。ハガキ2枚組の大作！ 動きがあってよろしい。ただ、年賀状は今年のをよろしく

新コーナータイトル未定

ちょっとおしえて 読者からの歴史の疑問に答えるぞ。Q本能寺の変で信長・信忠が死亡したあとの織田氏についておしえて。（兵庫県・藤井操一郎クン）☆織田本家はわずか3歳の信忠の嫡男・秀信が秀吉に擁立されて跡を継いだが、もとより実権はなく、元服後、岐阜13万石を領したが、関ヶ原では西軍に属し、領地召し上げとなり、高野山で出家した。また、庶流では、信長の弟の長益（有楽斎）・次男信雄が秀吉・家康に仕えて大名として残り、子孫は徳川政権下で家を伝えた。なお、有楽斎は文人としても有名で、千利休の茶の湯を継承し、その江戸屋敷跡は有楽町と名付けられた。

合戦其ノ七 関ヶ原の戦い　マイナーズ軍団（合計戦闘力397） VS. 龍造寺四天王＋1軍団（合計戦闘力411）

いよいよ、天下分け目の関ヶ原決戦。天下を手にするのは？

先鋒戦は地力に勝る吉川元春が熊谷信直を討ち取り快勝。次鋒戦では成松信勝が立花宗茂に32－0と大勝。序盤は鍋島軍ペース。しかし、同兵力の戦いの中堅戦では、戦闘力に勝る島左近が百武賢兼を、同戦闘力の戦いの副将戦では兵力差を生かして伊達成実が立花道雪を破り、マイナーズが逆転。とはいえ、その差わずかに兵力２。しかも、大将戦は同兵力の戦いで、龍造寺軍鍋島直茂のほうが戦闘力で勝っている。天下の行方はまったくわからなくなった。

↑天下をかけて、関ヶ原で両軍が激突

実際、大将戦は逆転につぐ逆転で、天下をかけるにふさわしい好勝負。しかし、主君の遺志を継いだ磯野員昌が、わずかながら鍋島直茂を振り切った。

こうして、マイナーズ軍が見事に天下を統一したのである。

	熊谷信直（くまがいのぶなお）	先鋒	吉川元春（きっかわもとはる）	
	戦闘力68 兵力30	×—9	戦闘力85 兵力30	
	立花宗茂（たちばなむねしげ）	次鋒	成松信勝（なりまつのぶかつ）	
	戦闘力83 兵力60	0—32	戦闘力80 兵力80	
	島左近（しまさこん）	中堅	百武賢兼（ひゃくたけともかね）	
	戦闘力80 兵力70	6—0	戦闘力79 兵力70	
	伊達成実（だてしげざね）	副将	立花道雪（たちばなどうせつ）	
	戦闘力85 兵力70	39—0	戦闘力85 兵力50	
	磯野員昌（いそのかずまさ）	大将	鍋島直茂（なべしまなおしげ）	
	戦闘力81 兵力70	2—0	戦闘力82 兵力70	

↑先鋒戦。龍造寺軍・吉川元春が熊谷信直を討ち取って快勝

↑次鋒戦。龍造寺軍・成松信勝が予想以上の大差で立花宗茂を下す

↑中堅戦。マイナーズ・島左近が踏ん張り、百武賢兼を破り、差をつめる

↑副将戦。兵力に勝るマイナーズ・伊達成実が立花道雪に快勝し、逆転に成功

↑勝負をかけての大将戦。龍造寺軍・鍋島直茂が必死に戦い、差をつめるが……

↑磯野員昌は主君の遺志が移ったかのごとく驚異的な粘りを見せ、鍋島を倒す

結果　47－41で マイナーズ軍団の天下統一！

我尽きて天下統一に帰す～決戦！関ヶ原 戦国異伝その2～

↑主君の遺志を継ぎ天下統一を果たした磯野員昌。戦乱も終わり新しい時代が始まる

近江より反秀吉の兵を挙げた十河存保は、本願寺顕如と共同して、東北遠征中の秀吉の背後を突こうとした。しかし、秀吉は天下統一後、一向衆を国教とする条件で本願寺と和睦、逆に十河軍の牽制を要請した。この挙に怒った十河軍は、姉川で本願寺軍を撃破。あくまでも秀吉と対決の構えを見せた。

しかし、その秀吉は摺上原で一敗地に伏し、代わりに天下統一の野望に燃える伊達政宗が立ちふさがった。川中島で対峙した両軍は、激戦を展開。からくも合戦には勝利したものの、大将・十河存保が乱戦のなかで倒れ、腹心の磯野員昌が遺志を継ぐことを誓った。

そんな中、西日本を統一した鍋島直茂が近江を奪いとり、亀裂の深まった両軍は美濃・関ヶ原で天下分け目の一大決戦！　激闘の末、磯野軍が鍋島軍を破った。

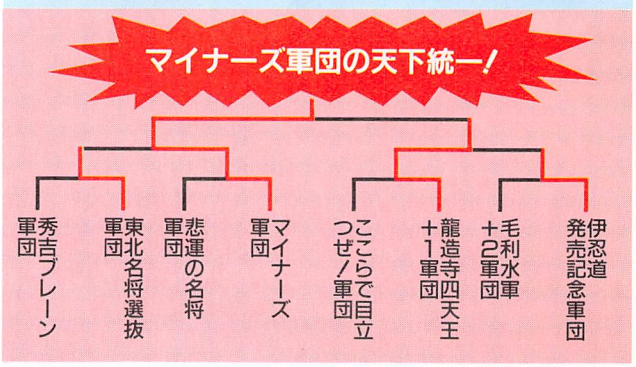
天正十二年七月、磯野員昌によって、天下は一統に帰し、応仁の乱以来、百二十余年にわたる長い戦乱の歴史は幕を閉じたのである。

まとめ

「決戦！　関ヶ原」は、下表のとおり、マイナーズ軍団の優勝で幕を閉じた（なんと優勝予想的中者はいなかった）。軍団募集に応募してくれたみなさん、本当にどうもありがとう。

さて、次回以降の予定だが、読者参加イベント第４弾として、三国志Ⅱ、武将風雲録の早解きコンテストを行なおうかなと考えている。何だ、ありきたりじゃないかと思うかもしれないが、そんなに単純ではない。付録にディスクがついたのを利用して、初期データをこちらで用意する。非常にキビシイ条件でプレイしてもらうつもり。一筋縄じゃいかないぞ。

また、水滸伝およびイラスト大特集、武将キャラコンなど企画が目白押し。今後も目が離せない！



読者対抗マルチプレイ武将風雲録 8時間耐久マルチプレイ大会

読者のみなさま、長らくお待たせしました。「8耐マルチ」大会編、はじまりはじまり！

第1回・8時間耐久マルチプレイ大会いよいよ開催！

平成4年1月15日。東京・新橋において、ひとつの歴史的大事件がおこった。読者の、読者による、読者のためのマルチプレイSLG、「8耐マルチ」大会の開催である。のちの、読者民主主義のおこりとなる、エポックメイキングな出来事であった……(ウソ)……。

というわけで、前々からの予告の「第1回、8時間耐久マルチプレイ大会」は予定どおり開催され、盛況のうちに幕を閉じることができた。その実際の模様を、いよいよ今月からお伝えすることにしよう。

まずはじめに、今後誌面でおつきあいいただく参加者の面々を紹介しよう。既定の16名＋飛び入り参加の2名の計18名。

彼らがこれから、果たしてどんなドラマを見せてくれるのだろうか？

戦いの荒野に集えし者共～参加者紹介～

神奈川県 大久保寛之・16歳
東京都 大杉俊男・17歳
東京都 加藤隆徳・17歳
東京都 熊谷紘一郎・14歳
東京都 河野健太郎・16歳
東京都 佐々木高太・18歳
東京都 佐藤　元・17歳
埼玉県 土屋智由・17歳
神奈川県 中野将彦・16歳
埼玉県 中村有吾・13歳
東京都 永川大祐・12歳
東京都 萩谷大典・16歳
東京都 古市　通・16歳
東京都 堀江雄二・16歳
東京都 増田　隆・16歳
千葉県 箕輪太一・17歳
神奈川県 山岸　誠・16歳
千葉県 若梅　剛・16歳

みなぎる闘志！～開会式～

集合時間は朝の8時半。はやい時間にもかかわらず、8時前からぞくぞくと参加者が到着し、5分前には全員が揃った。熱意がなみなみならぬものであることが感じとられた。

グー・パー・チョキによって共に戦うパートナーを決め、8つのチームが結成された。実行委員長・編集部Fのあいさつのあと、参加者を代表して、佐々木クンが力強く選手宣誓。

そして注目の大名選択。まず、各チームの代表がクジを引き、その番号順に応じて、担当大名を決定していった。上杉・北条などの有力大名は上位で消え、下位のチームは選択に苦慮するシーンも見られた。チームおよび担当大名の詳細は右図。

そして午前9時25分、歴史に残る熱闘の幕は開かれた！

大名選択

勝敗のカギを握る、大名選択。クジをひく手にも思わず力がこもる

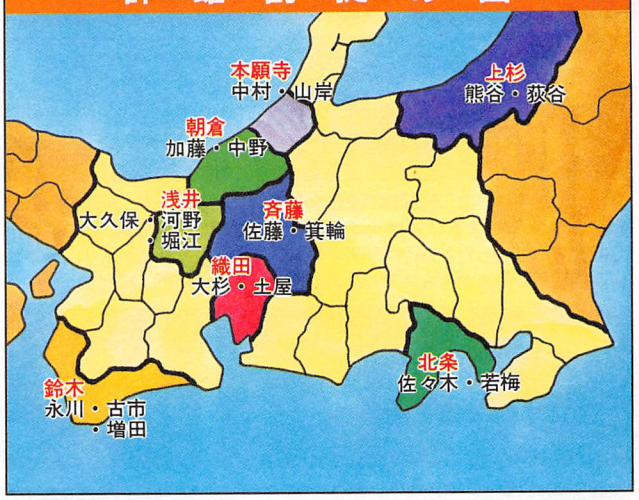
選手宣誓

「捕らえた武将は殺さず、全力をつくして優勝をめざします」と佐々木クン

いよいよスタート

本願寺担当、山岸・中村組からのスタート。熱戦の続報は次号を待て！

群雄割拠の図



次回開催地募集

さて、第2回大会についてだが、開催時期は夏休みを予定している。しかし、問題は場所をどこにするか。現在編集部で考えているのは、札幌・仙台・名古屋・大阪・福岡といったところ。そこで、みんなからの意見を聞いてみたいと思う。自分の地元で開催してほしいという人は、オリンピックよろしく、わが街をアピールして、読者対抗マルチプレイ「開催地はここがいい」係まで応募してほしい。

新コーナータイトル未定

優勝チーム予想クイズ　大会編のスタートを記念して、懸賞クイズを2つ。問題は、①イラストの8チームのうち、見事大会に優勝したのはどのチームか？　②顔写真の参加者18名のうち、飛び入りの2名は誰か？　ハガキにキミの予想を書いて、読者対抗マルチプレイ「8耐クイズ」係におくってくれ。問題ごとに正解者のなかから数名に素敵な(両方正解すればさらにビッグな)賞品をプレゼント！

つぎはコズミック・サイコの桃色図鑑→

新コーナータイトル未定

キャンペーン版大戦略II もうすぐ「キャンペーン版大戦略II」が発売になります。今のところは発売日未定のようですけど、もし発売したら読者のみんなから「このマップはこのようにクリアするといい」、「いや、こうしたほうがいい」など意見をいい合う「大戦略、戦略コーナー(仮称)」をゲーム十字軍に作ってほしいです。(愛知県/WW・15歳)☆先日、編集部のササヤが移植先のマイクロキャビンに行って根ほり葉ほり質問してきた。同行したときちゃるによると「ほとんどユーザーとして質問していた」ということなので、ササヤならきっと喜んでこういうコーナーを担当してくれるに違いない。いや、絶対やらせてやる!

桃色図鑑 コズミック・サイコ

宇宙生活(スペースライフ)における性(セックス)の実態と分類

宇宙生活には想像もつかないほどのストレスが渦巻いている。

現在の社会でさえ性の問題は非常に複雑なのだから、近い将来実現するであろう宇宙生活のストレスによって性がどのように変質、派生するのか想像することは難しい。それほどまでに宇宙というファクターは未知のものであり、それによってもたらされる精神の変化は砂漠で隔離実験してみたところで、うかがい知ることはできない。

だが、我々は貴重な資料を入手することに成功した。文面から航海日誌のようだが、内容はまるでSF、宇宙戦艦だのヒューマノイドだのといった言葉がつづられている。もちろん、これはこれでUFO研究家たちが泣いて喜ぶ異文明の記録なのだが、そのまえにこの資料を研究し、来たるべき宇宙性科学(スペース・セクソロジー)の基礎を築くべきだと考える。

1992 Sexologist Jet Amderson

航海日誌には宇宙船の写真もあった。解読の結果、船名はネプチューン号と判明

ナルシズム(narcissism)

日本語訳すると自己愛、マスターベーションによってしか性的満足が得られないこと。ただし、マスターベーション=性の逸脱ではない。

レイディ

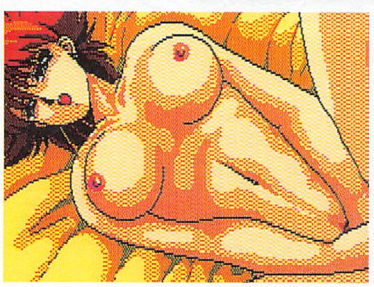
個人データ……USAE(United SpaceForce Anti ExtraEnemy)特務部隊艦長/2265年5月生まれ26歳/血液型A型/B86・W60・H84/離婚歴あり

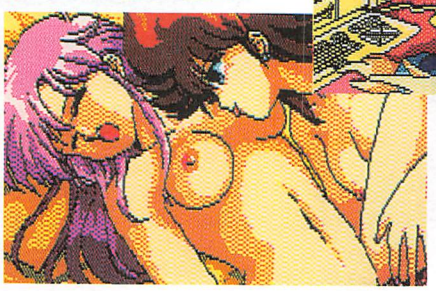
我々が入手した航海日誌は彼女の手によるものと推察され、艦長という乗組員の生命を預かる職務は想像以上のストレスを生むと思われる。また、こういったエリート職の女性はすべてを完璧にこなそうとするあまり、すべてを背負いこむ傾向(スーパーウーマン・シンドローム)がある。

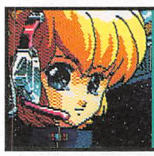
ローズ

個人データ……USAE特務部隊リーダー/2266年8月生まれ24歳/血液型O型/B88・W61・H87/非合法の賞金かせぎとして摘発される。アルコール依存の気あり

個人データから、主に戦闘部門を担当していると思われる。職務のためか戦闘という恐怖(ストレス)からのがれようと攻撃反応を示す。その彼女から戦闘を取り去ったとき性的サディズムへと移行する恐れがあり、アルコール摂取量の多さからもストレスの大きいことがうかがい知れる。



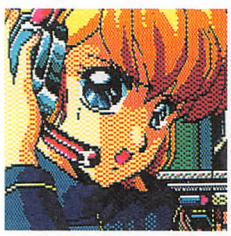




ムーラン

個人データ……連邦情報局職員/2275年2月生まれ16歳/血液型B型/B74・W62・H78/現在ネプチューン号のオペレーターとして同船に乗務

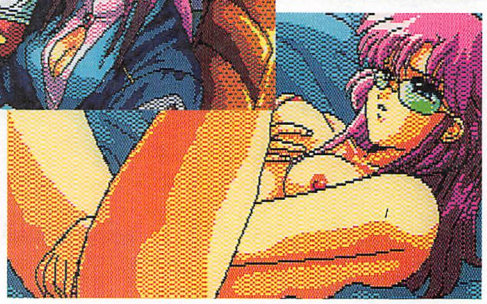
16歳という年令はこの船のなかで最年少。この年令の宇宙船での隔離生活は宇宙船を離れて社会に出たときに自己愛パーソナリティ障害となる恐れが懸念される。つまり、社会と自分との位置関係を認識できず暴力に訴える、あるいは無関心、無気力といった症状が表れるのである。



メロディ

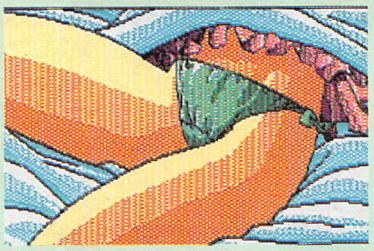
個人データ……連邦科学アカデミーモスクワ支部職員/2269年9月生まれ21歳/血液型AB型/B83・W58・H84/アーディア財閥、会長の長女

科学者として乗船している彼女のようなタイプはテクノストレス、しかもコンピュータ耽溺型に陥りやすい。対人関係におけるこまかいニュアンスが理解できず感情のひだが失われる傾向があるのだ。彼女はそういう自分と葛藤し、性的マゾヒズムとして自虐性が強調される傾向にある。



なんと！きゃんきゃんバニースピリッツがあたるパンティあてクイズ

いつもとはノリを変えて固く特集してしまった『コズミック・サイコ』はカクテルソフトから91年９月に発売されたＳＦミステリーＡＶＧ。美少女ゲームとは思えないほどの骨太のストーリーを持ち、ゲームはテンポよく進んで行く。他機種版には話と話の間にシューティングゲームが挿入されていたのだが、ＭＳＸ版では容量の関係からか削られている（これがおしい！）。だが、登場する女の子のかわいさはトップクラスである。さて、今月の桃色図鑑プレゼントは同じカクテルソフトの作った『きゃんきゃんバニースピリッツ』を３本だい！　右の写真のパンティの持ち主の名前（今回の８人のなかにいる）をハガキに書いて十字軍「パンティあてクイズ」まで送ってほしい。



↑なんとすばらしい眺めだろう！　このおみ足には見覚えが……、名前は３文字だよ、３文字

これがプレゼントのパッケージ写真である。クイズにはずれた人はショップでどうぞ。価格７８００円だ

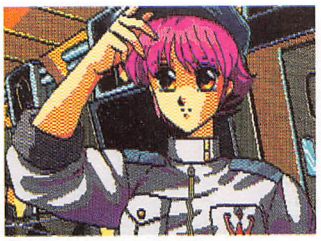
ホモセクシュアル（homosexuality）

日本語訳は同性愛、自分と同じ性に対してのみ性的反応を示すこと。女性の同性愛者をレズビアン（lesbian）ともいう。

ルージュ

個人データ……USAE特務部隊　技術士／2274年5月生まれ17歳／血液型B型／B78・W59・H74／元連邦海軍空挺部隊、整備班所属。武器の違法改造により摘発。

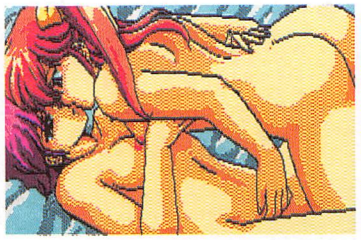
外見はボーイッシュな少女だが、このかっこうが17歳という年令で軍務につき社会と隔絶したため未成熟なのか、戦闘というストレスのための自己防衛反応なのかということは判断できない。ただ、連邦空挺部隊時代からの同僚であるモーリーへの対応には相手を思いやる気づかいが感じられる。

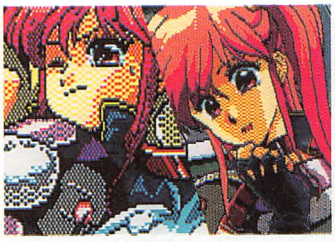


モーリー

個人データ……USAE特務部隊　2273年6月生まれ18歳／血液型B型　B85・W59・H83／元連邦海軍空挺部隊に所属。入隊１年後に除隊、理由不明。

航海日誌によると性格は男嫌いと出ている。が、これはのちに調査が進み、恋人の死によるストレス反応と判明した。つまり、恋人の死によって（失うことへの）極度の恐怖を覚え、異性を嫌うという自己防衛反応に置きかえられたと思われる。

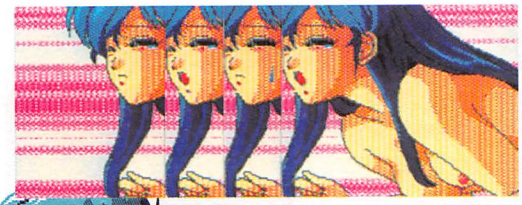




チェリー

個人データ……2272年12月生まれ　18歳／詳細不明／この人物に関する情報については連邦情報局および科学調査局との調印により、第１級重要人物扱いによって極秘

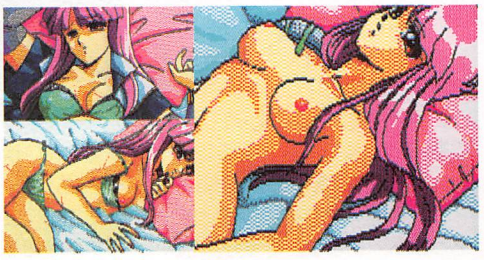
個人データからは何も推察することができないが、航海日誌から同船の規定の乗務員でないことが判明。また、同じ第１級重要人物に指定されているマリンと生年月日が同じであるため双子姉妹と推察。長い間離れて暮らしていたせいだろうが、マリンに対して異常なほど執着する。



マリン

個人データ……2272年12月生まれ　18歳／詳細不明／この人物に関する情報については連邦情報局および科学調査局との調印により、第１級重要人物扱いによって極秘

入手した資料からはこの人物についての十分な分析は不可能だが、幼いころに両親を亡くしているという情報を航海日誌から得ることができた。彼女が何歳のときに両親が亡くなったのかは不明だが、仮に８歳のときに亡くなったとすれば、彼女が自閉症になる可能性は十分である。



歌を詠む会

今月のお題は「こ」、やっぱりコナミネタがたくさん集まった。●コナミから　パロディウスだ!!を　移植して　そう願いつつ　受験勉強（熊本県／まっしゅ・15歳）●コナミさん　MSX　捨てないで　激ベナ3を　みんな待ってる（京都府／PPM・17歳）●コナミ社の　ソフトが出ない　広告ない　どこにいったの　ゴエモンちゃん（福島県／阿達祐則・18歳）●コナミさん　何かソフトを　出してくれ　激ベナ3　作る気あるのか（鳥取県／山中善清・16歳）●こんとこ　新作出てない　さみしいぞ　さぼっとるなよ　コナミとナムコ（岐阜県／加藤俊之・16歳）☆6月号は「ね」ではじまる和歌。イラスト・WORKS

つぎは通り抜け→

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション→マップ情報はこちらに。⑤オレにもいわせろ！→武将データの不満はこちらまで、イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしくね。⑦イラスト→上記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント（⑤はのぞく）。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

通り抜けできます

2月号で「お答え」を募集したらたくさん集まった。人気はロードス島戦記の59通、ついでハイドライドIIの55通、以下ソリッドスネーク48通、ランダーIII10通となった。お答えは下に載せたので参考にしてほしい。

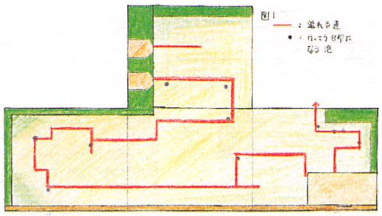
ところで、この新通り抜けのシステムをもう1度説明すると、①質問ハガキを「通り抜けできますQ」係まで送る。②質問が掲載される。③答えを知っている人は「通り抜けできますA」係まで詳しい解説つきのお答えをかならずハガキで送る。④答えが掲載されると当社規定の原稿料が支払われる。もっとも重要なのは③のお答えをハガキで送るという点だ。今回のお答えはほとんどが手紙だったため掲載するのにかなり苦労した。そこで、ハガキに黒のボールペンかマジック（鉛筆は不可）ではっきり書いてほしい。また、マップなどをきれいに彩色してあると採用率がぐっと上がるぞ。

ソリッドスネーク

Q……ハインドDを倒すためのアイテム、対空ミサイルが沼の北東にあるらしいのですが、どうやって行くのでしょう？

●三重県・若林孝一クンのお答え

ペトロビッチ博士との通信に成功したあとは、沼を渡って武器庫に行きます。沼を渡るのにアイテムは必要ありません。レベル2で取れる武器、アイテムは茨城県/神田くんの持っているもので全部そろっていると思います。愛知県/佐藤くんの言う催力化ガスと性コンミサイルはカード1と2だけでは多分どこにもないでしょう。で、沼は渡る前に地雷もしくはP.Bをとってきておいて、図1のようにすいすい渡りましょう。武器庫のRUNNING MANは地雷で8発、P.Bで7発で倒せます。うまく倒せたらカード3が手に入り、ザンジバービルの1階西側の部屋で対空ミサイルがとれます。その前に1階北側の部屋でレッドカードを取っておけば楽です。そしていよいよハインドDとの対決だ！ ガンバレ！



ハイドライドII

Q……赤いクリスタルのある場所がわかりません。地下4階のブラッククリスタルは必要なのでしょうか？

●山形県・金野幸次クンのお答え

『HYDLIDE・II』、懐かしいですね。僕も発売と同時にこれを購入して、徹夜でハマったのを思い出します。

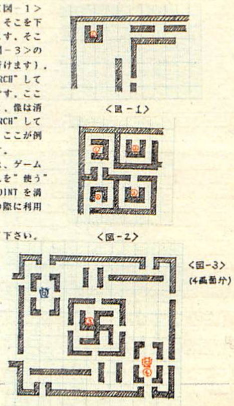
さて、質問の答えですが、貴方は"DREAM STAFF"を手に入れていますか。実はあの取り方がヒントになっているのです。

"RED CRYSTAL"のある場所ですが、B4Fの表画面にあります。そこまでの行き方ですが、B3Fの<図-1>の①の場所に階段があるので、そこを下りると<図-2>の①'に出ます。そこから②に行くとワープして<図-3>の③の辺りに出ます（歩いても行けます）。右下の像のところで魔法"SEARCH"してみると、像の辺りが光るはずです。ここで魔法"FIRE"を像に当てると、像は消えてしまいますが、また"SEARCH"してもそこが光っているはずです。ここが例の"RED CRYSTAL"の場所です。

それから"BLACK CRYSTAL"は、ゲームの進行上必要ありません。これを"使う"とFORTHと引き換えにMAGIC POINTを満タンにしてくれるので、戦いの際に利用して下さい。

・以上を参考にして、頑張って下さい。

金野幸次



ランダーIII

Q……石碑が欠けていて読めません。石を置くイベントがあるのですが、どうやって置いたらいいのでしょう？

●千葉県・水谷賢クンのお答え

まず石碑にかかれている文
1.[青い空は白き光の前につくられるもの]
2.[きいろは世界の終わりに]
3.[白き光は暗黒と正反対の世界にあるもの]
4.[銀はすべてのはじまり]
5.[暗黒それはすべてのはじまりのあとにあらわれるもの]
6.[こはくはせかいのあんていを]
7.[ろ][か][あ]
8."???ルはふじみであったため、う??ーは勇者の助けをかり????シールの魔法を使って??ー?をじぶんとともにふうじこめた"
以上8つある
この中で石のならべ方に関係あるのは 1〜6(7もあったおかしい)
石の種類は「こはく」「あか」「あお」「しろ」「ぎん」「き」「くろ」の7つ
<ならべ方>
ならべる台座は2段で上3つ下4つある。そして上の左方向が世界の始まり
あとは石碑文のとおりにならべる。そうすると

銀	黒	赤	
こはく	青	白	黄

ちなみに 青い空は青
白き光は白
暗黒は黒
をあらわします

という順番になる

メッセージ4で銀決定、メッセージ5で黒決定、メッセージ3で白決定
メッセージ1で青決定、メッセージ2で黄決定、メッセージ6でこはく決定
残った場所が赤（またはメッセージ7で「ろ」あかと強引に考える）

正反対しか、安定というのは石を1列にならべるとすぐにわかる
（安定というのはまん中といういみ）

ロードス島戦記

Q……①カーラに会えない。②ブレードの事件が解けない。③呪いのかかった武器は？④ライデンのシーブスギルドは？

●徳島県・乾真紀クンのお答え

① 湖の浮島にゆくには まずウォートに会って、魔法のワンドをもらってきます。
そうするとロイドから北西に少しいったところに洞くつが現れます。（最も深き迷宮）
「時空のとびら」のある部屋のもう一つの扉の階段を上ってゆくと島につきます。
ちなみにこの部屋に入るときに「魔神のしるし」が手に入りますがこれを
もっていると「不気味な模よう」のあるところでワープできます。

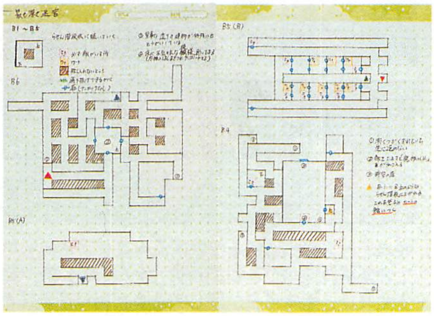
② ブレードの事件
まず4号室（殺されたダフニスの部屋）で魔法のダガーをみつけます。ロアーをかけるとアサシンダガーだということがわかります。このダガーは持ち主以外がもつとやけどをするので、やけどせず持てる人が犯人ということになります。
犯人の目星は7号室の手品師がかくしもっていたフレイム王国の紋しょうのついた手紙で、彼を問いつめると3号室からぬすんだことをはくじょうします。

（おまけ）酒場に行くとワインがかえますがこれはMPを少しだけ回復してくれます。

③ 呪いのかかったもの
共通することは体から離れなくなります。後はそれぞれちがうみたいですのでわかるのだけ。
武器や防具類はマイナスがついていて普通の（魔法のかかっていないもの）より攻げき力や命中率防御力が悪くなります
バンディングブーツは移動範囲が狭くなります。
ただソウルクラッシュだけは攻げきに問題がないようです（やはり離れないけど）

④ ライデンのシーブスギルドは他の町といっしょですよね？ だからたぶんマルフェス情報屋のことだと思うんですけど、違いますか？ 一応それについて書いておきます。
合い言葉は（666）で 確か船の中でみつけた古代の王冠（だったと思うのですが）をシーブスギルドに売ると教えてくれたと思います。
一件につき2000ゴールドで、冒険、人物、アイテムなどの情報をおしえてくれます
それと今までの冒険でえた情報を買ってもらえます。

マップコレクションの方なのかもしれませんが一応マップをつけて送ります



ハイドライド3

Q 最後のボスのガイザックがどうしても倒せません。どうすれば倒せるのか、教えてください。ちなみにレベルは16で体力191、腕力211、魔力90、精神力87、魅力246、攻撃値190、防御値168、機敏さ187、器用さ231、教養190、幸運204、持てる重量29540、使いこなす9368。おもな道具、炎の剣、妖精のヨロイ、光の剣などです。もう何年もつまっています。どうかよろしくお願いします。

（広島県／三浦淳平・13歳）

☆たぶん、口に入って戦うという基本は知っていると思う。

ガイザックでつまずいている人ってかなり不幸だと思う……

イースI・II

Q イースで24階の強い魔力のかかった扉が開きません。どうしたら開けることができるのでしょうか。

また、イースIIで4番目のボスを倒し、女神像に会ったあとどうすればいいのかわかりません。この2つのゲームをはじめてずいぶんたつような気がしますが、一体どうなってしまったのでしょうか。お願いします。

（福岡県／渡辺聡史・12歳）

今でも「おもしろかった」と人気の高いイースIIにはまった人いっぱいいたよね

☆けっこうかんたんなところでつまっているような気がするけど、イースシリーズは人気があったからみんな覚えているよね。

次号は8耐マルチを総力特集だ！

記憶術を親子2代で完成させた——

〝試験の神様〟こと

渡辺剛彰先生（記憶術講座・監修）

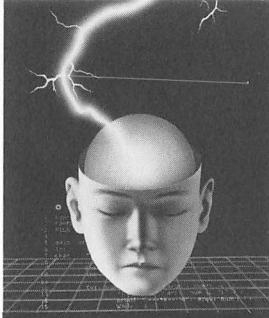
成績はビリからトップへ！

渡辺剛彰（たかあき）先生は中学2年の時、記憶術の創始者である父・彰平氏より記憶術を習い、成績は「ビリからトップへ」急上昇しました。その後、記憶術を完成させ、東大入学、司法試験合格という道を歩んだことは有名です。このため先生は「試験の神様」と言われるようになりました。このすばらしい記憶術を身につければ、あなたも暗記ではだれにも負けなくなります。

記憶術の原理がスグわかる
くわしい案内資料を

無料贈呈

★このハガキを今すぐポストへ！
案内資料をさしあげます。



記憶術

●驚異の渡辺式—暗記の超技術（ウルトラテクニック）

〈通信講座〉

高校受験コース
大学受験コース
一　般　コース
（資格取得向）

郵便はがき

郵便はがき

164-00

760

料金受取人払

中野局承認

1200

差出有効期間
平成5年4月
30日まで

切手は
いりません

東京都中野局
私書箱第1号
(杉並区高円寺南1－33－3)
東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

MSX・FAN(588C)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ 氏名		年令	
フリガナ 住所			
電話	市外局番 (　　)	郵便番号	

●大学受験コース　●高校受験コース　●一般コース(資格取得向)
(希望のコースをマルで囲んで下さい)

キリトリ線

試験直前、あふれるように思い出す!!

キミのライバルはもう、やっている!
「部活とも両立できて、志望校合格!!」

平野由貴さん 福岡県

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。(中略)しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもみごと合格!記憶術を始めて、毎日をとても楽しく過ごしています。

1時間で歴史年表丸暗記

富山県 谷田優子さん (富山県立滑川高校合格)

記憶術は私の人生を大きく変えました。はずかしいのですが、私の成績はうしろから数えるほどで、「希望校はあきらめてください」と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップグループです。10分で1時間分の勉強を楽々こなし、1時間で歴史年号を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達はびっくり。自分でも信じられないほどでした。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとう。

人生を変える最高の教材

熊本県 山口和彦くん (熊本県立南関高校合格)

僕が記憶術を知ったのは、中3の三学期でした。当時先生から「はっきり言ってあぶない」と言われていましたが、記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とうとう無理だと言われた高校に合格!しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあとがないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとっても記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかもしれません。

バスの中で勉強し、名大合格

愛知県 本田孝次くん (名古屋大学経済学部合格)

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいましたが、集中できませんでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にものすごくたくさんのことが頭に入り、日本史の成績は、とうとう学年で1番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思い、記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

記憶術なら志望校のランクアップも簡単!

試験の結果で、自分はあの学校に行きたいのに無理だ…なんてあきらめているあなた。効果的な勉強をすればそんな悩みはふきとんでしまいます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。ここで、北見緑陵高校に合格された、東沙織さんのおたよりをご紹介しましょう。

「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びなかったので、母に頼み記憶術を始めました。それからは成績も上がり、受験当日、記憶術で得たものをすべて発揮できたと確信!発表の日、見事合格した私は、記憶術に感謝しました。」あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。

全国から「合格」の声が

受験生に絶大の人気を誇っている記憶術、みごと志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部に合格された、藤島陽子さんのおたより「記憶術を知って、こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。」…

まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものでしょう。一日も早く暗記テクニックをマスターして、受験勉強を短時間で楽しいものにしましょう。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれない!

今からでも遅くない。

キミも今すぐ始めてみないか。

受験用歴史年表から英単語までラクラク暗記

キミ知ってる? 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表から英単語まで、どんな勉強でも、ラクに暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で短時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績はビリからトップへ。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。

講座内容は全部で4コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)
- ジュニアコース(小学5・6年向)

必勝!!
高校受験
大学受験
資格試験

今なら「記憶術」の詳しい案内書を
無料プレゼント!
左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

記憶術の資料・無料贈呈中

東京(03)3317-2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

塾長が高校2年のときのクラスは最高だった。クラスはいくつかのグループに分かれていたが、遊び好きでよく対抗でバスケットをやっていた。

担任の荒木先生というのがまた自由放任というかいいかげんで、生徒をしかっているのを見たことがなかった。さんざん楽しんだ学年末、最後の学級会で先生の前に呼ばれて手渡されたのは、皆勤賞の賞状だった。

規定部門　お題は「私の友人」

秀才S ■東京都・鶯大家のケンちゃん(16歳)

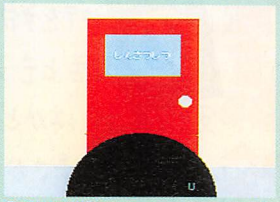
マンガにはよく出てくる、牛乳ビンの底のような眼鏡をかけた秀才クン、塾長は田舎の進学校出身なので、確かにこういうやつがいたなあ。本人には何の責任もないんだけど、周囲から見るとしばしばおかしい、というキャラクタでした。ケンちゃんは「今月の1本」とあわせてtR達成。鶯の称号を与える。

眉も動く、というのが成功のカギになった秀作なのだ

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:COLOR=(0,7,6,5):P=3.
1415926535898#:FORI=0TO1:CIRCLE(31,31),3
1-I*3,1:NEXT:PAINT(31,1),1,1:PAINT(31,31
),15,1:COPY(0,0)-(63,63)TO(0,64):FORI=0T
O7:A=P*I/4:PSET(31,31),7:FORJ=1TO54
2 B=A+P*J/10:LINE-(31.5+COS(B)*J/2,31.5+
SIN(B)*J/2),7:NEXT:COPY(0,0)-(63,63)TO(I
*64AND255,(I¥4)*64),1:COPY(0,64)-(63,127
)TO(0,0):NEXT:CLS:CIRCLE(128,48),47,1:CO
PY(96,0)-(159,15)TO(0,128),1:CLS:FORI=0T
O1:CIRCLE(127,63),15-I*3,1:NEXT
3 PAINT(127,49),1,1:LINE(112,64)-(143,79
),0,BF:FORI=0TO1:CIRCLE(117+I*20,111),4,
1:PAINT(117+I*20,111),1,1:NEXT:CIRCLE(12
7,136),40,1,,,,15:PAINT(127,136),8,1
4 FORI=0TO7:A=I*64AND255:B=(I¥4)*64:FORJ
=0TO1:COPY(0,128)-(63,143),1TO(56+J*80,2
0+ABS(I-4)):COPY(A,B)-STEP(63,63),1TO(56
+J*80,40),,TPSET:NEXTJ,I:GOTO4
```

今月の1本　緊張　■東京都・鶯大家のケンちゃん(16歳)

虫歯になるかならないかは、ふだんの歯磨きはもちろん大切なのだが、体質もおおいに関係する。歯の弱い人は、ちょっとでも油断するとすぐに虫歯になるのだ。塾長も一昨年の秋に奥歯を7本(／)直してから改心して、朝夕の歯磨きは欠かさず、歯医者にもちゃんと診てもらってる。



これほど嫌なシチュエーションも少ない。恐怖の歯医者の待合室の風景

作者の大家のケンちゃんクンは、早くもtRを達成し、鶯となって春を迎えることになった。それにしても、待合室で聞くあの音ほどイヤなものはない。

```
1 DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:CO
LOR15,7,0:SCREEN2:LINE(0,0)-(
255,160),11,BF:LINE-(0,191),1
4,BF:LINE(80,16)-(175,159),6,
BF:LINE(96,32)-(159,71),7,BF:
CIRCLE(164,96),5,14:PAINT(164
,96),14:DRAW"BM104,48":PRINT#
1,"しんさつしつ":FORI=0TO13:SOUNDI,
0:NEXT
2 CIRCLE(127,191),64,1:PAINT(
127,191),1:COLOR7,1:DRAW"BM16
8,176":PRINT#1,"U":SOUND6,3:S
OUND7,140:FORI=0TO60:SOUND0,1
40-I*2:SOUND2,50-I¥2:SOUND8,2
+I¥5:SOUND9,11+I¥10+(I¥10-3)*
(I>39):NEXT:FORI=0TO2000:NEXT
:SOUND13,8:A=0
3 C=RND(1)*100:A=A*-(C>1ANDA<
40)+1+(RND(1)<.1)*5:B=500*-(C
<20RA=40):SOUND11,20+A^2¥100:
SOUND10,16*-(B=0):FORI=0TO8:N
EXT:B=0:GOTO3
```

体液放出野郎 ■和歌山県・HIDEYUKI(18歳)

HIDEYUKIクン(MSX)の作品はキタネー。「涙と鼻水と鼻血とよだれを同時放出する友人K」、ウヘーかんべんしてくれ。ただし、教室でつっぷして居眠りしていると、涙とよだれを同時放出していることはあった。ついでにゲップも出たような気がする。

だんだん体液どうしがまじってグチャグチャになる

```
1 DEFINTA-Z:COLOR1,11,0:SCREEN5:LINE(48,
40)-(96,40):LINE(160,40)-(208,40):LINE(8
8,152)-(168,152),9:CIRCLE(112,104),7:PAI
NT(112,104):CIRCLE(144,104),7:PAINT(144,
104)
2 SETPAGE,1:COLOR,0:CLS:FORI=0TO3:READX(
I),Y(I),M(I),N(I),C:CIRCLE(4+16*I,4),4,C
:PAINT(4+16*I,4),C:NEXT
3 FORI=0TO3:M(I)=M(I)+SGN(32+RND(1)*192-
X(I)):M(I)=M(I)-M(I)¥7:N(I)=N(I)+SGN(24+
RND(1)*164-Y(I)):N(I)=N(I)-N(I)¥7
4 X(I)=X(I)+M(I):Y(I)=Y(I)+N(I):COPY(16*
I,0)-(16*I+9,9)TO(X(I),Y(I)),0,TPSET:NEX
T:GOTO3
5 DATA56,35,,6,15,108,104,,4,7,140,104,,
4,6,152,147,,5,15
```

自由部門　ストーリー仕立ての作品もあるよ

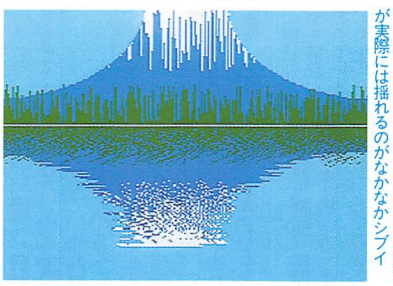
とんぼがえり ■埼玉県・原田敏峰(17歳)

フフフ、原田クン(M)の作品はアイデア賞。ふつうこのテーマだと、とんぼがえりをするキャラクタを登場させがちなのに、ここではとんぼがえりする本人の視界を見せている。着地のときにぐらつくのがナイスだ。

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5
2 FORH=1TO15:COLOR=(H,1,4,1):LINE(0,(H-1
)*14)-(255,(H-1)*14+14),H,BF:NEXT:FORC=1
TO7:COLOR=(C,2,6,7):NEXT
3 FORS=0TO1:S=-STRIG(0):NEXT:FORC=6TO15:
COLOR=(C,2,6,7):NEXT:GOSUB5:FORT=0TO50:N
EXT:FORC=1TO15:COLOR=(C,1,4,1):NEXT:FORT
=0TO70:NEXT:FORC=1TO7:COLOR=(C,2,6,7):NE
XT
4 FORA=0TO5:SETADJUST(0,(RND(1)*14-7)):N
EXT:GOTO3
5 FORP=0TO18:SOUND8,14:SOUND1,0:SOUND0,P
*5+80:NEXT:SOUND8,0:RETURN
```

さかさ富士 ■和歌山県・にくいちですよ(15歳)

ああ美しい。湖に富士山の姿が映り、水面がすこしゆれている。にくいちですよクン(MSX)の作品は詩情豊かです。そういえば昔東京がまだ江戸だったころ、大通りは道のはてに富士山が見えるようになっていた、とのこと。今は、正月に少し見えることがある。



写真じゃわかんないけれど、下の水面が実際には揺れるのがなかなかシブイ

```
1 COLOR15,5,1:SCREEN5
2 FORA=70TO185:C=RND(1)*50:LINE(A,0)-(A,
C),15:NEXT:FORB=0TO255STEP255:CIRCLE(B,0
),100,7,,,,7:PAINT(B,0),7:NEXT:FORD=0TO2
55:E=RND(1)*30:LINE(D,90)-(D,90-E),12:NE
XT:LINE(0,90)-(255,220),7,BF
3 X=RND(-TIME):FORF=0TO89:G=G+1:H=H-1:X=
RND(1)*20:COPY(X,G)-(255,G)TO(0,H+180):N
EXT
4 H=0:G=0:GOTO3
```

拡大 ■兵庫県・林直寛(36歳)

林さん(M)はほぼ塾長と同世代、作品はさすがに大人の味わいです。「拡大」というテーマで、カーソルの左右でMAGNIFICATION(英語で「拡大」の意)と並ぶ活字を1文字ずつ拡大していく。画面の色彩構成もシンプルかつスマートです。

シンプルななかにも落ちついた中年の魅力をたたえた作品

```
1 COLOR12,1,1:SCREEN1,1:WIDTH25:KEYOFF:V
DP(6)=0:LOCATE,11:PRINT"Magnific
ation":FORK=0TO9:K=STICK(0):A=((K=7)
+A+13-(K=3))MOD13:B=30+16*A:PUTSPRITE0,(
B,82),2,VPEEK(6500+2*A):PUTSPRITE1,(B,82
),1,133:PUTSPRITE2,(B,88),6,95:NEXT
```


☆「AVフォーラム」への投稿募集中／　応募要項は81ページ (規定部門のお題は右ページ欄外)

神様■大分県・福島徳島F.I.S(12歳)

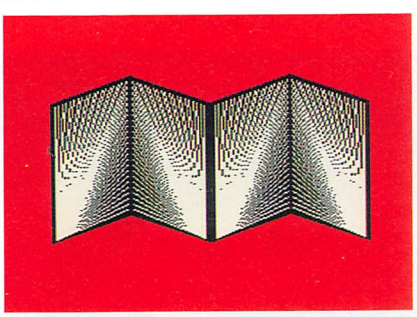
福島徳島F.I.Sクン、若いのによく勉強してるなあ。今回のテーマは、ついに神の領域にまで踏みこんでしまった。そういえば純粋哲学とか、数学の基礎理論とかの研究者はだいたい10歳から15歳くらいにその才能があらわれることが多い、なんて統計があった気がする。思春期を過ぎるとダメなのだ。

光の源に存在する神の姿。なんとなくE.T.に似ている

```
1 COLOR,0,0:SCREEN12:SETPAGE,1:CLS:SCREE
N,2:B=32:DIMX(B),Y(B),Z(B):FORI=0TOB:X(I
)=COS(1.9*A):Y(I)=SIN(1.9*A):Z(I)=RND(1)
/(IMOD2+1):A=A+.1:NEXT:Z(B)=Z(0):C=128:D
=106:L=120:FORI=30TO0STEP-1:L=L-2.8:E=E+
8:FORN=0TO1:SETPAGEN,N:R=(N*16+B)MOD33:X
=X(R):Y=Y(R)
2 U=Z(0)*L+I:FORJ=0TOB:R=(N*16+J)MOD33:K
=U:U=Z(J)*L+I:LINE(K*X+C,K*Y+D)-(U*X(R)+
C,U*Y(R)+D),E:X=X(R):Y=Y(R):NEXT:PAINT(C
,D),E:NEXT:NEXT
3 FORI=0TO1:SETPAGEI,I:SPRITE$(0)="〈X〈"+
STRING$(2,26)+"〈$F":PUTSPRITE0,(124,102)
,1,0:FORJ=0TO99:NEXT:NEXT:GOTO3
```

金の屏風■新潟県・びっく(14歳)

びっくクン(M)の作品、プログラム・テクニックは別にどうってことないけれど、ビジュアルとしてとてもきれい。バックの赤、屏風の縁の黒、屏風の金がうまくマッチしている。お茶会とか花見とかに使ういろいろな道具や日の丸、花札にまで共通するような美意識のあらわれでしょうか。続編を待つ。



モワレをうまく利用した屏風の模様にけっこう説得力あり

```
10 COLOR,8,8:SCREEN5:X=33:DIMB(387):LINE
(30,70)-(80,50),1:LINE(30,170)-(80,150),
1:LINE(30,70)-(30,170),1:LINE(80,50)-(80
,150),1:PAINT(40,80),1
20 FORY=72TO54STEP-1:LINE(33,167)-(X,Y),
11:X=X+2.5:NEXT
30 FORY=54TO149STEP4:LINE(33,167)-(78,Y)
,11:NEXT
40 COPY(30,50)-(80,170),0TOB:FORI=1TO3:R
EADH,X:COPYB,HTO(X,50),0:NEXT
50 GOTO50
60 DATA 1,130,0,131,1,230
```

moonlight■岡山県・福嶋哲也(16歳)

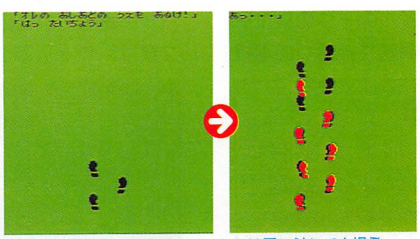
表示までちょっと時間がかかるけれど、待つよろし。これまた美しい作品です。月にむら雲、福嶋クン(M)の場合は上品な絵本ふうですな(とくに雲のデザイン)。画面を全部使わずに枠を作っているのも、窓から外を見たり、映画を見たりしている感じで、イメージを刺激するんじゃあないでしょうか。

アラブの国々では、太陽は強烈すぎる。涼しさをもたらす月が神なのだ

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:FORI=0TO6:READC,R
,G,B:COLOR=(C,R,G,B):NEXT:R=RND(-20)
20 SETPAGE1,1:CLS:LINE(62,52)-(191,159),
4,B:SETPAGE,0:CLS:FORI=0TO50:X=RND(1)*19
6+60:Y=RND(1)*100:R=RND(1)*10+10:FORJ=0T
OR:CIRCLE(X,Y),J,15,,,,.5:NEXTJ,I
30 FORI=5TO1STEP-1:CIRCLE(206,162),I*9,I
+9:PAINT(206,162),I+9:NEXT:CIRCLE(145,12
2),9,2:PAINT(145,122),2
40 FORI=0TO127:FORJ=0TO10:NEXT:LINE(0,10
6)-(127,212),0,BF:COPY(135,112)-(155,132
)TO(53,148):COPY(I,0)-(I+128,105)TO(0,10
6),,TPSET:COPY(156,112)-(256,212)TO(13,1
08),,TAND:COPY(0,106)-(127,212),0TO(63,5
3),1:NEXT
50 DATA 2,7,6,1,14,2,2,3,13,2,3,3,12,2,4
,4,11,3,5,5,10,5,6,6,15,1,1,2
```

地雷■和歌山県・HIDEYUKI(18歳)

こちらは危険なギャグ、地雷原で隊長の足跡をなぞって行こうとしたドジな部下が、間違って地雷を踏んでしまう、というシチュエーション。よしよし、メッセージもテンポもうまくまとまって、HIDEYUKIクン(MSX)、よい出来ですよ。これは分類すれば伝統的なギャグの部類に入るかな。

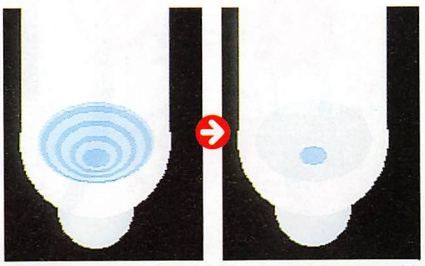


足跡がずれちゃった、と思ったら地雷に触れて大爆発

```
1 SCREEN1,2:COLOR1,,2:WIDTH20:KEYOFF:PRI
NT"「オレの あしあとの うえを あるけ！」「はっ たいちょう」":FORI=
0TO31:VPOKE14336+I-16*(I>15),VAL("&H"+MI
D$("387C7EFEFEFEFCFC7C7E3E003E3F3F1F1C3E
7E7F7F7F3F3F3E7E7C007CFCFCF8",I*2+1,2)):
FORJ=0TO40:NEXTJ,I:SOUND7,55
2 SOUND12,1:SOUND8,16:SOUND6,31:FORI=0TO
9:PUTSPRITEI+7,(112+24*(IMOD2),175-16*I)
,1,IMOD2:SOUND13,9:FORJ=0TO250:NEXTJ,I:C
LS:PRINT"「ああ はやく こいっ！」"SPC(7)"「いっ・・・いま いきます」」
3 FORI=0TO1800:NEXT:FORI=0TO6:FORJ=0TO99
9*RND(1):NEXT:PUTSPRITEI,(110+24*(IMOD2)
+RND(1)*5,173-16*I+RND(1)*5+16*(I=6)),8,
IMOD2:SOUND13,9:NEXT
4 CLS:PRINT"「あっ・・・」":FORI=0TO800:NEXT:VP
OKE6912,208:SOUND12,255:CLS:FORI=0TO175:
COLOR,,IMOD16:SOUND13,9:NEXT
```

トイレ■長野県・TAKcity(17歳)

TAKcityクン(M)は初採用ですがうまくまとまっているなあ。画面のデザインもきれいです。最初に洋式の水洗トイレが表示されるので、スペースキーを押すとちゃんと水が流れて、やがて止まる(水の音付き)というストーリー。水が渦になって流れていくようすがなかなかリアルで気に入っている。

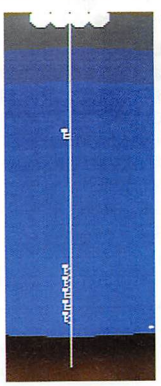


ちゃんと水が流れ、やがて止まる。うーん、なんてそっくり

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:LINE(77,0)-(179,105)
,13,BF:FORI=0TO4:READY,R,C,H:CIRCLE(128,
Y),R,C,,,H:PAINT(128,Y),C:NEXT:FORI=0TO2
:FORJ=1TO5:CIRCLE(128,107+(I*5+J)*.75),4
2-(I*5+J)*2,J,,,,.8:PAINT(128,107+I*5+J),
J:NEXT:NEXT:CIRCLE(128,119),9,6,,,.8:PAI
NT(128,119),6
2 FORI=1TO5:COLOR=(I,5,5,5):NEXT:COLOR=(
6,3,4,7):COLOR=(13,6,6,6)
3 IFSTRIG(0)=0THEN3ELSESOUND6,31:SOUND7,
55:FORM=1TO57:SOUND8,15+(M>50)*(M-50):FO
RI=1TO5:COLOR=(I,3,4,7):COLOR=(I-1-(I=1)
*5,4-(M>50),5,7+(M>50)):NEXT:NEXT:FORI=1
TO5:COLOR=(I,5,5,5):NEXT:SOUND8,0:GOTO3
4 DATA 160,30,14,1.15,106,60,13,1.15,106
,52,15,.8,105,44,13,.8,20,50,15,1.2
```

蜘蛛の糸■静岡県・キャノンマルボロSKY(15歳)

文芸モノといっていいのでしょうか、芥川龍之介の小説が国語の教科書とかに載っていた記憶があるな。天国から地獄に垂らされた糸にたくさんの人が群がり、先頭の人物が落とそうと暴れたばかりに糸が切れて全員墜落する。神様も気まぐれはやめてねというメッセージか(違う、違う)。



あー、下からたくさん登ってきた。糸が切れそう

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5,0:FORI=1TO7:COLOR=(
I+1,2,2,I):NEXT:SETPAGE,1:CLS:FORI=8TO16
0STEP20:CIRCLE(125,I),150,I*20+1,,,.3:PA
INT(125,I),I*20+1:NEXT:SETPAGE,0:CLS
20 COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0):FORI=110
TO140STEP10:CIRCLE(I,5),5,15:PAINT(I,5),
15:NEXT:FORI=8TO211:PSET(125,I),14:COLOR
=(14,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1)*8):NEXT
30 X=119:COLOR=(14,7,7,7):SPRITE$(0)="88
"+CHR$(20)+CHR$(24)+CHR$(16)+CHR$(24)+CH
R$(4):SPRITE$(1)="88"+CHR$(16)+CHR$(28)+
CHR$(16)+CHR$(28):FORI=211TO70STEP-1:A=(
A+1)MOD4:PUTSPRITE0,(X,I),14,A/2:FORJ=0T
O10:NEXTJ,I:FORI=1TO5:Y(I)=200+I*7:NEXT
40 FORI=0TO99:FORJ=1TO5:A=(A+1)MOD4:PUTS
PRITEJ,(X,Y(J)),15,A/2:Y(J)=Y(J)-1:NEXTJ
,I:FORI=0TO20:PUTSPRITE0,(X,70+RND(1)*2-
1),14:NEXT:A=80:FORI=0TO65:COPY(125,A)-(
125,A+1),1TO(1,Y(J)),1:IFY(J)>205THENPUT
SPRITEJ,(-13,-13),0
50 Y(J)=Y(J)+2:NEXT:A=A+2:FORI=0TO50:COL
OR=(15,1,1,RND(1)*8):NEXT:COPY(125,8)-(1
25,79),1TO(125,8):FORI=0TO500:NEXT:FORI=
70TO220:PUTSPRITE0,(X,I),14:NEXT
```

お★題

料理……。外で食べるときも、料理の手順が気になる。そうそう、イタリアでは一般の食堂の料理がおいしいので、マクドナルドがいこうにはやらないそうです。あー、そこで7月号のお題は、料理とする。塾生諸君の好きな食べ物、嫌いな脱脂粉乳(いつの話だ)、題材は食べ物ならなんでもOK。ふだんの食生活を感じさせるリアルな作品たちを待っているのだ。さあ、今宵はブイヤベースにするとしよう。しめ切りは4月8日の花祭り。塾長の趣味はこのごろもっぱら料理。おひたしにシチュー、魚のホイル焼きに味噌汁と、暇を見つけては新しいメニューの開発に余念がない。苦手なのは炒め物で、ガスの火力が足らないせいだと思うんだけど

特典　【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

超イージーな3択クイズツール

BASICランニング

#34 3択クイズとランダムファイル

運命の分かれ道で2つに1つの選択を迫られる状況は、3択クイズに似ている。Q 右、左どちらの道を行きますか？ ①右の道 ②左の道 ③引き返す

付録ディスク

→P.118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

なぜランダムファイルなのか

3択クイズのためには
①問題を作る
②出題する
の2段階が必要だ。

①の部分のためのプログラムが、右ページのリスト1だ。ランダムファイルの1つのレコードのなかに問題文と3つの選択肢、答え、ヒントの6種類のデータを収めることにした。

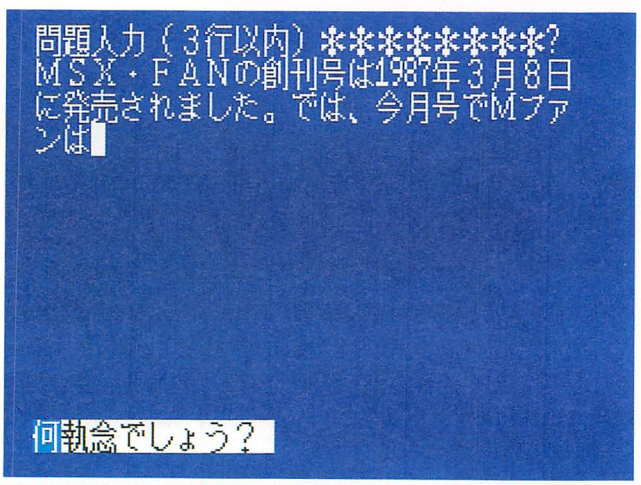
なぜ、ランダムファイルなのか。ランダムファイルは内容を更新することがかんたんにできるからだ。クイズの問題にかぎらず、あるていどの長さを持つ文章は、作ったあとで誤りや誤字脱字が見つかるものだ。だから、あとから一部修正する機能はどうしてもなくてはならない。

シーケンシャルファイルは、「追加」ができても一部修正はできないので、最初からクイズのデータを収めるファイルとしては失格なのだ。

リスト1の緑地部分 ここは引き出して解説している部分以外の、ファイルに関する部分だ。
行170にある
LOF(n)
はファイル番号＃nの大きさをバイト単位で教えてくれる関数。行170ではすでに問題ファイルを作っていた場合に何問ぶん(何レコードぶん)あるかを計算するために使っている。
行230の
GET＃1，R
は33ページ参照。

リスト1のプログラム解説

【適応機種】MSX2＋、ターボR。または、漢字BASIC(CALL KANJI)を拡張したMSX2。
【準備】付録ディスクから
MAKEDATA．BP4
というファイルを自分のディスクにコピーし、31ページ下の「ごめんなさい」に従って修正し、おなじファイル名でSAVEしなおす。そのディスクを書きこみ可にしてディスクドライブにセットしておく。
【使い方】実行すると、最初に「登録先のレコード番号」(レコード番号は問題番号とおなじ)を表示する。はじめてのときは「1」、すでに作っているファイルがあるときは、そのファイルの問題数＋1が表示される(ディスクをセットしていなかったり、書きこみ不可にしていたりするとエラーになる)。カーソルキーの上下で数値が増減する。リターンキーを押すと、そのレコードにすでに問題があれば更新、なければ新規の作成になる。全角文字(漢字)の使用を前提に作っているが、半角文字を混ぜて使うこともできる(CTRL＋スペースキーで漢字入力の切り換えになるが、くわしくは各機種の取扱説明書を参照)。各項目(問題、選択肢3つ、答え、ヒント)を入力していき、1問終わるたびにスペースキーで継続、ESCキーで終了する。継続すると、最初にもどり、そのファイルの最大レコード番号＋1の数値が表示される。また、CTRL＋STOPで中断したときは、CLOSEまたはENDをダイレクトに実行しておくのを忘れないように。



ホントは3月6日ですけど(北根)。すみません(山科)

リスト1のプログラムの実行画面。1問目の問題を入力中(AISTでの画面)

※日本語入力の機能は、機種によって異なるため、写真のように入力できない機種もあります

◉リスト1　3択クイズのデータファイルを作る

MAKEQUIZ.BP4　＋α

```
100     'SAVE"MAKEQUIZ.BP4
110 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEFUSR=342
120 COLOR 15,4,4:SCREEN 0:KEYOFF
130 CALL KANJI1:WIDTH 38
140 RESTORE 130:FOR I=0 TO 5:READ L(I)
:NEXT:DATA 112,34,34,34,1,36
150 OPEN "QUIZ.DAT" AS #1 LEN=256
160 FIELD #1,L(0) AS M$(0),L(1) AS M$(
1),L(2) AS M$(2),L(3) AS M$(3),L(4) AS
 M$(4),L(5) AS M$(5)
170 LR=LOF(1)/256:R=LR+1:A$=""
180 CALL CLS:A=USR(0)
   :PRINT "登録先のレコード番号は　";
190 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 230
200 LOCATE 22,0:PRINT USING"####";R;
210 S=STICK(0):IF S=0 THEN 190
215 R=R+(S=1)-(S=5):IF R<1 THEN R=1
220 BEEP:GOTO 190
230 IF R<=LR THEN GET #1,R
    ELSE FOR I=0 TO 5
        :LSET M$(I)="":NEXT
240 CALL CLS:A=USR(0)
   :PRINT CHR$(10);M$(0);CHR$(11);
250 INPUT "問題入力（３行以内）＊＊＊
＊＊＊＊＊";A$
260 LSET M$(0)=LEFT$(A$,L(0))
270 FOR I=1 TO 3:CALL CLS
280   PRINT CHR$(10);M$(I);CHR$(11);
            MID$("１２３",I*2-1,2);
290   INPUT "番の選択肢入力（全角17字
以内）＊＊";A$
300   LSET M$(I)=LEFT$(A$,L(I))
310 NEXT
320 CALL CLS:A$=M$(4)
330  PRINT "正解入力　　";A$
    :INPUT "正解は何番ですか";A$
    :CALL KACNV(A$,A$):A=VAL(A$)
    :IF A<1 OR A>3 THEN 320
340 LSET M$(4)=HEX$(A)
350 CALL CLS:A=USR(0)
   :PRINT CHR$(10);M$(5);CHR$(11);
360 INPUT "ヒント入力（全角19字以内）
＊＊＊＊＊";A$
370 RSET M$(5)=LEFT$(A$,L(5))
380 CALL CLS
   :PRINT "登録します"
390 PUT #1,R
400 PRINT CHR$(10);"レコード番号";R;"
の問題を処理しました"
410 PRINT CHR$(10);"もっと作るならスペ
ースキー、やめるならＥＳＣキーを押して
ください"
420 IF STRIG(0) THEN R=R+1:GOTO 170
430 IF PEEK(&HFBEC) XOR 251 THEN 420
440 A=USR(0):END
```

ランダムファイルのOPEN

OPEN〈ファイル名〉AS #n LEN=〈バッファの長さ〉

ランダムファイルのOPENは、シーケンシャルファイルとちがってモード指定がない。
逆に、モード指定をせずにOPENしたディスク上のファイルは、かならずランダムファイルになる。
「AS #n」のnはファイル番号。その直後に「LEN=～」の書式で、バッファ（ランダム入出力バッファ）の長さをバイト単位で指定する（最大256）。これは省略可能で、省略した場合は256に設定される。
バッファとはディスクとデータのやりとりをする中継地点となるメモリの一部分で、バッファの長さは、レコードの長さだ。

ランダム入出力バッファを仕切る

FIELD #n,〈文字変数〉AS〈文字変数〉,……

バッファにデータを書きこんだり、バッファからデータを読み出したりするときは、そのバッファ用に特別に割り当てた文字変数を使う。この場合は、M$(0)～M$(5)で、バッファとのやりとり以外でこの変数を使うと正常な動作をしなくなるので注意。
このバッファ用文字変数を割り当てる命令が上記の命令だ。
行160のステートメントは、「左からかぞえてL(0)バイトをM$(0)に、L(1)バイトをM$(1)に……」というふうに左から順々に各文字変数用にランダム入出力バッファを仕切っているのだ。

データをバッファに転送する

LSET〈文字変数〉＝〈文字式〉

RSET〈文字変数〉＝〈文字式〉

ランダムファイルにデータを送るには、まずバッファに書きこまなくてはいけない。バッファに書きこむということは、すなわち、バッファ用文字変数にデータを代入するということだ。しかし、バッファ用文字変数をふつうの代入文で一度でも使用すると、バッファ用文字変数であるのをやめてしまうのだ。
そこで、上記の2つの命令がある。LSETは左詰め、RSETは右詰めに代入する。ここではヒントのみRSETにした。

バッファのデータをファイルに書きこむ

PUT #n,〈レコード番号〉

バッファ用文字変数に、LSET、RSETを使って必要なデータを渡すと、メモリ上のランダム入出力バッファにFIELD文で指示したとおりの書式でデータがセットされる。このバッファ上のデータをディスク上のランダムファイルに送りこまなければ、そのデータはファイルのものにはならない。
バッファからファイルへ、データを送りこむ命令が、PUT命令だ。この命令を実行すると、その時点でバッファに入っていたデータを指定したレコード番号でファイルに書きこむ。このとき、ディスクがガッガッと動き、ディスクランプが点灯する。

ファイルを閉じて終了する

END、CLOSE

OPENしたファイルは、用がすんだらCLOSEすること。これをおこたると、思いがけないときに書きこみがあるなど、ディスクを壊しかねない。
そこで、プログラムの終わりにはEND、またはCLOSEを入れる。ENDは、OPENしたすべてのファイルをCLOSEする働きがある。CLOSE命令は、複数ファイルをOPENしていたときに、「CLOSE #n」の形で、特定のファイルだけを閉じることができる。
CTRL+STOPで中断したときも、CLOSEなどをダイレクトに実行してファイルを閉じておいたほうが無難。

ごめんなさい

付録ディスクにはＢＡＳＩＣピクニック用のファイルとして、「ＭＡＫＥＱＵＩＺ．ＢＰ４」「ＥＸＥ－ＱＵＩＺ．ＢＰ４」を収録していますが、これにはバグがあります。31ページ、33ページの掲載リストのように修正して使用してください。【リスト１】行120～行140、行210、行220に変更があり、行215が追加。【リスト２】行120～140に変更あり（変更点はリスト１とまったくおなじ）。

リスト2の緑地部分　まえのページと同様、引き出している部分以外のファイナル関係の部分に緑色の地をしている。こうしてみると、ランダムファイルの操作は、ほとんどバッファ用文字変数の扱いでしめられる。
バッファ用文字変数は取扱厳重注意の変数だ。まえのページにもちょっと書いたが、うっかり、ふつうの変数とおなじ代入文を使ってしまうと、その時点でバッファ用文字変数でなくなり、その後にやりとりしたファイルの内容は正常でなくなってしまうのだ。バッファ用変数は、できるだけそれとわかりやすい変数名を使い、LSET、RSET以外では代入をしないように細心の注意をはらいたい。

256バイトのカード

31ページのリスト1を実行して、ひとしきり問題を書きこんでいくと、そのときセットしていたディスクのなかに「QUIZ.DAT」というファイルが作られる。このファイルが、3択クイズ用の出題ファイルだ。

ファイル「QUIZ. DAT」は、たとえば、図1の左側、ディスクと書かれたほうの図がだいたいのイメージを表している。いくつかの細かな区切りを、256バイト単位で繰り返すデータファイルだ。

しかし、「QUIZ. DAT」というデータファイルそのものには、このフォーマットの情報が記録されてはいないということに注意する必要がある。

だから、いったんリスト1のようなプログラムでできあがったデータファイルを、別のプログラムで使用する場合、おなじ形でファイルのOPENとバッファへの変数割り当てをしなくてはうまくいかない。リスト1とリスト2の行140～160がまったくおなじなのは、そのためだ。リスト2で、リスト1とちがう構造のバッファを設定すると、文字データがずれて、まったく無意味なデータになってしまうだろう。

データファイル自体は、たんにデータの集積に過ぎないので、読み出すときもバッファの構造をそのファイルを作ったときの構造にあわせないとうまくいかない。だから、リスト1とリスト2の、行140～160はまったくおなじにしてあるのだ。

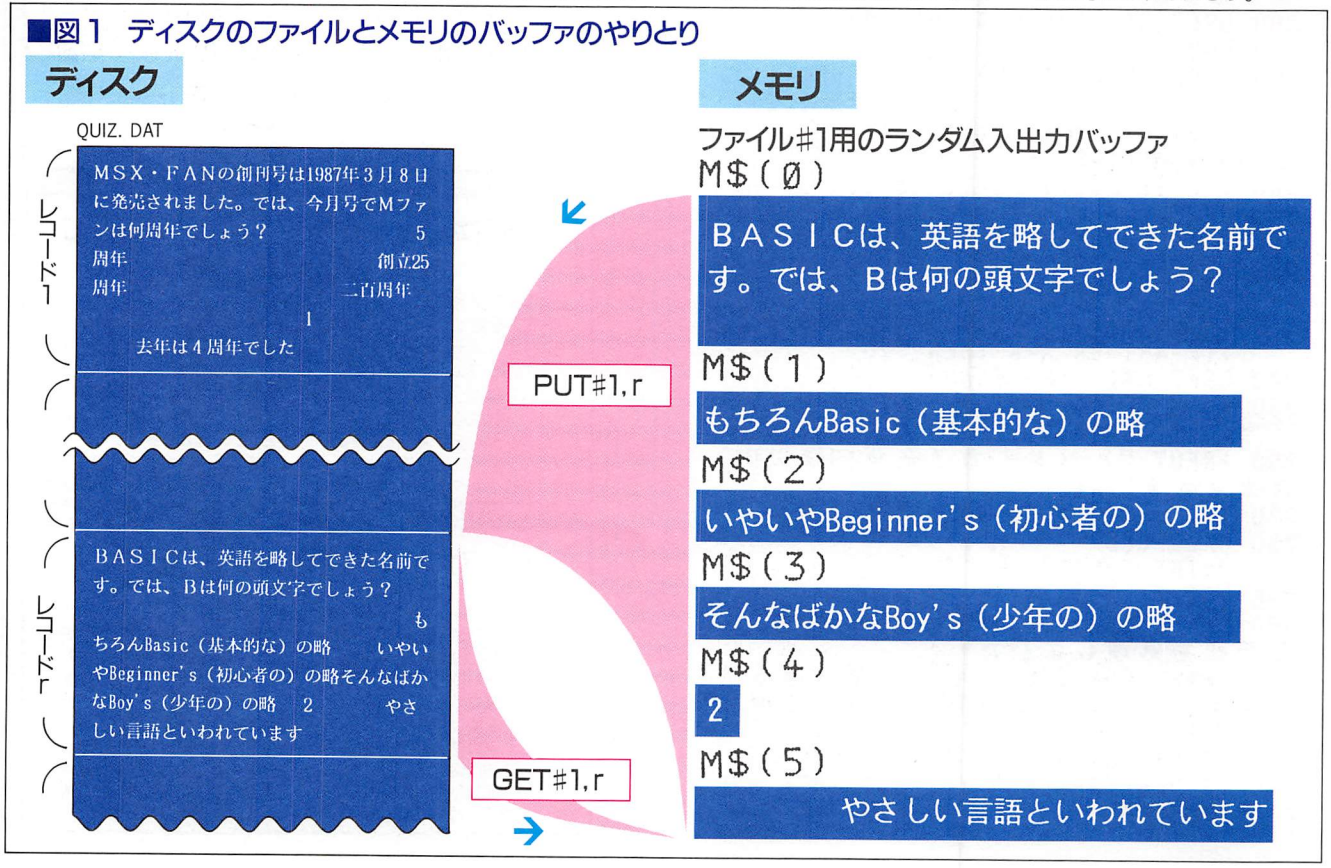
もっとも、リスト1と2を1本のプログラムにしてしまえば、1回のOPEN文とFIELD文で、問題作成・更新も出題もできるし、バッファの形式の取り違えもない。

リスト2の出題用プログラムは、きわめて単純なプログラムだ。リスト1とおなじ形式でランダムファイルをOPENし、バッファを設定し、「GET#1,～」。すると、M$(0)～M$(5)に1問ぶんのデータが入ってくる。それを画面に表示したり、正解かどうかを判定するときに使う。

このGET一発で、バッファ用変数にまとめてデータが入ってくるのが、なんだかラクした気分で気持ちがいい。256バイト書きこめるカードのファイルから、てきとうなカードを1枚ずつ抜き取る感覚だ。

ランダムファイルは、名前からむずかしそうな印象があるが、じっさいに使ってみると、ほとんどPUTしたりGETしたりするだけなのだ。電源を落としても内容がなくならない特殊なメモリとして、いろいろな活用法が考えられるだろう。

■図1　ディスクのファイルとメモリのバッファのやりとり



■リスト2　3択クイズを出題する

EXE-QUIZ.BP4　　+α

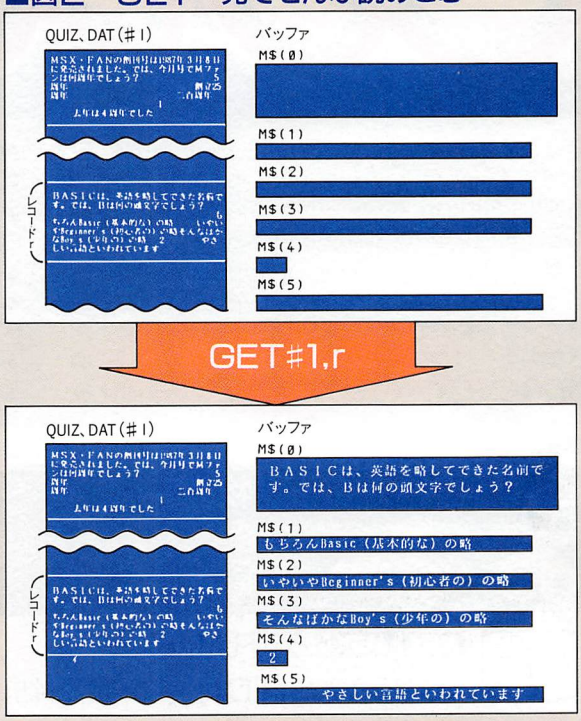
```
100     'SAVE"EXE-QUIZ.BP4
110 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEFUSR=342
120 COLOR 15,4,4:SCREEN 0:KEYOFF
130 CALL KANJI1:WIDTH 38
140 RESTORE 140:FOR I=0 TO 5:READ L(I)
:NEXT:DATA 112,34,34,34,1,36
150 OPEN "QUIZ.DAT" AS #1 LEN=256
160 FIELD #1,L(0) AS M$(0),L(1) AS M$(
1),L(2) AS M$(2),L(3) AS M$(3),L(4) AS
 M$(4),L(5) AS M$(5)
170 M$="ブー！正解！":EK$=CHR$(27)+"K"
180 LR=LOF(1)/256
190 COLOR 15:CALL CLS:R=R+1
200 IF R>LR THEN 370
210 GET #1,R
220 PRINT "第";R;"問"
230 PRINT M$(0)
240 FOR I=1 TO 3:LOCATE 0,I*2+3
250   PRINT MID$("１２３",I*2-1,2)
    ;"：";M$(I)
260 NEXT
270 LOCATE 0,11:PRINT M$(5);CHR$(13);
280 IF STRIG(0)=0 THEN 280
290 A=USR(0):PRINT EK$;
300 INPUT "答えを番号で入力してくださ
い";A
310 IF A=VAL(M$(4))
      THEN SETBEEP 3,4:F=1
      ELSE SETBEEP 1,4:F=0
320 PRINT CHR$(30);EK$;
330 IF F=0 THEN COLOR 8
340 BEEP:PRINT MID$(M$,6*F+1,6);
350 TIME=0:FOR W=0 TO 100:W=TIME:NEXT
360 GOTO 190
370 CALL CLS:SETBEEP 1
380 PRINT "問題終了":END
```

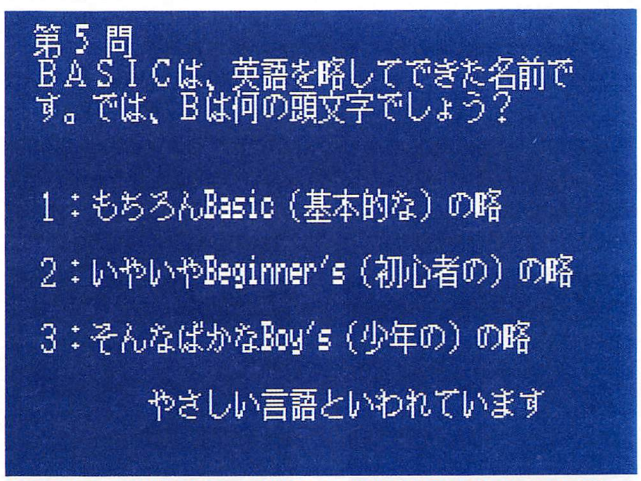
ファイルのデータをバッファに読みこむ

GET＃n,〈レコード番号〉

そのデータファイルを作ったときのバッファの設定のしかたなどを、そのまま真似おけば、GET命令を１回しただけで、バッファ用変数群(図2のバッファの図)にデータが一度に入ってくる。リスト2で重要なファイル関係の命令は、これだけだ。あとは、持ってきたデータの中身に応じて、表示したり、判定の材料に使ったりすればいいわけだ。ランダムファイルのGET文は、それまで空欄だったバッファ(じっさいはまえのデータが入っているのだが)に、GET文を１回実行するだけでどっとデータが流れこむ……そんなイメージがある(図2)。

■図2　GET一発でぜんぶ読みこむ





↑画面の上のほうの出題を読んで、正解と思われる選択肢の番号を入力する。この画面でスペースキーを押すと「やさしい～」というヒントメッセージが消え、「答えを～」と答えをきいてくる。１～３の数値を入力してリターンキーを押すとそれが正解か誤りかを判定してくれる。入力された数値と、Ｍ$(４)の数値を比較しているのだ

リスト2の解説

【準備】付録ディスクから
EXE－QUIZ．BP4
というファイルを自分のディスクにコピーし、31ページ下の「ごめんなさい」に従って修正し、おなじファイル名でSAVEしなおす。そのディスクを書きこみ可にしてディスクドライブにセットしておく。
31ページのリスト１を使って、あらかじめ出題するクイズのデータファイル「QUIZ．DAT」をそのディスク上に作っておく。
【使い方】実行すると、「QUIZ．DAT」に入っている問題の数だけ出題する。問題がなくなると「問題終了」と表示してプログラムを終える。各出題は、問題番号、問題、選択肢の順で画面に表示される。画面のいちばん下に右詰めで表示されるメッセージは、その問題へのヒント。スペースキーを押すと、「答えを番号で入力してください」と表示されるので番号(１～３)を入力してリターンキーを押す。間違ったら「ブー／」、正解なら「正解／」と表示してそれぞれにビープ音を出す。２秒弱待って、次の問題へ進む。リスト２では、最初から順に出題しているが、レコード番号の設定をくふうすれば、出題順をいろいろに変えることもできる。
【プログラムの補足】●行290のEKSには、行70で設定しているエスケープシーケンス用の文字列が入っている。これは、カーソル以降の文字を消去するエスケープシーケンス。ヒントメッセージを表示したあと、答えを入力するときにその行をきれいにする必要があるためだ。●行310の変数Ｆは、判定メッセージを表示するときの、文字色を決めるためのもの。Ｆが０、つまり、答えが間違っていたら、そのときだけ文字色を赤くしているのだ。「ブー／」という字だけ赤く表示する。

ファンダム

新しいことは、決心してからほんとに始めるまで3か月かかるそうです。1月1日に決心して3か月後の4月1日に行動を開始する。これが「年度」という制度の始まりです。もちろんうそですけど。

Pおみくじ……34／51
P快感！……35／52
PWild Skiing……35／54
PETROII……36／55
P忍者への道……36／58
PPEGUINGS……37／56
Pアシカの修業4……38／58
P愛のカーリング……39／60
PCONVEY－IT……40／62
PCurry Land……41／64
Pしんかんせんスナイパー……42／61
Pアルゴリズム甲子園＝ウォッチモードも楽しめる『THE BADMINTON大会』……42／50
◉あしたは晴れだ！……44
◉ファンダムスクラム＝第17回季間奨励賞・第4回FP部門奨励賞発表＋情報局ほか……45
◉スーパービギナーズ講座……48
※Pはプログラムです。

MSX付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

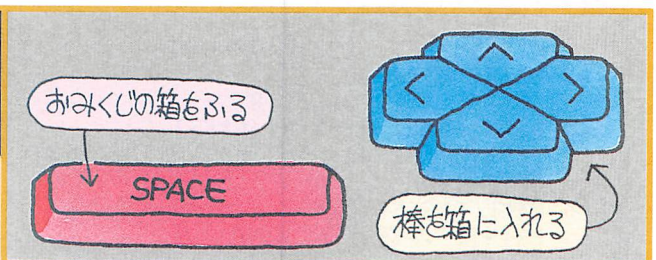
OMIKUJI.FD4

ヒトは「占いをする動物」である
おみくじ

画1面　MSX MSX2/2+ RAM8K

by S. YACHIDA

▶解説は51ページ

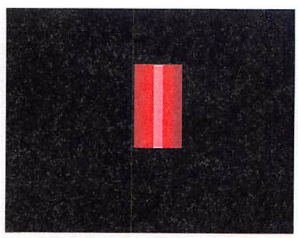


人間と動物の違いをあげよ、といわれると困ってしまう。たくさんあるようなのに、考えてみると、かならずしも人間だけの特徴とはかぎらないものも多いからだ。猿だって「ことば」を使うし、鯨だって歌うし、アリだって家畜を飼う。

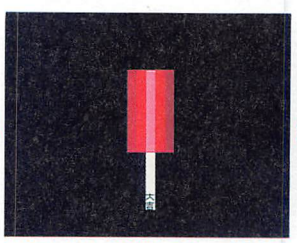
まあ、農業する、なんてのは人間だけの行為だろうか（あまり自信はない）。しかし、おそらくその農業よりも古くから、人類だけがやっていたことがある。それが、占いだ。「古い」という字がくずれて「占い」になったほど起源が古く、しかも猿も鯨もアリもやらない。

占いは、亀の甲や鹿の骨を焼いたり、お湯をグラグラ煮て手を突っこんだり、星を見たり、棒を数えたり、おっぱいを触ったり、トイレットペーパーをまきちらしたり、いろんなやり方があるが、なかでもかんたんで全国的に人気のあるのが、このおみくじである。

使用法は単純明快。スペースキーでガシャガシャ箱をふっていると、ピロンと鳴って大吉から大凶までの結果が出る。結果が出たらそれに応じてすなおに生きてまいりましょう。（コ）


おみくじの箱。このなかに、これからのあなたの運勢を語るクジが入っている

斎戒沐浴（さいかいもくよく）して精神を統一しスペースキーを押して箱を振る


ピロンと鳴って結果がでる。大吉が出るまでやりなおしたりしてはいけません

カーソルキーを押すと、出していた舌をひっこめるようにサッとクジをひっこめる

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOSIフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」（テンキーは不可）を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

画1面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

KAIKAN.FD4

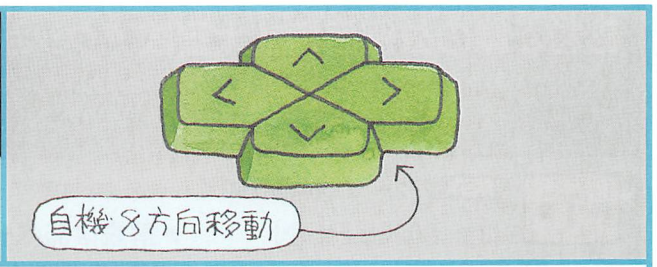
火の玉よけるスリルとカ・イ・カ・ン！
快感！

画1面

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by Nu〜

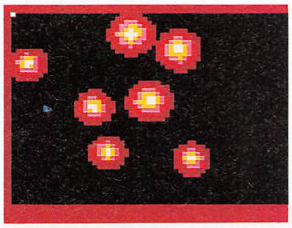
▶解説は52ページ



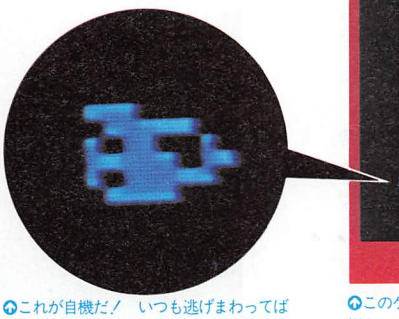
RUNするとまずステージ数が表示され、火の玉が現れて、右から左へ横スクロールをはじめる。カーソルキーかジョイスティックで8方向自由自在に動きまわれるので、火の玉をよけながらドンドン進め！

画面上の白い点が進んだ距離を表している。これが右端までくるとステージクリア。途中で火の玉にあたってしまうと、またステージの始めからだ。（が）

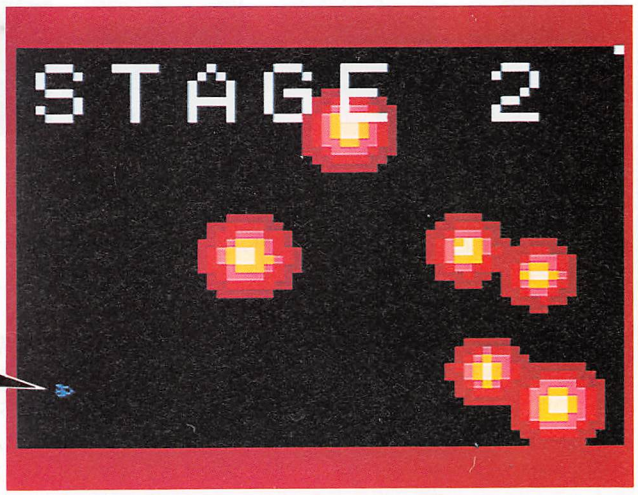
ひたすらよけろ！



このゲームにゲームオーバーはない。ただただひたすらに火の玉をよけて進め



これが自機だ！　いつも逃げまわってばかりだが、拡大すると勇ましくみえる!!



このゲームはステージをいくつクリアできるかがポイント。クリアするごとに火の玉の数が増えていくので、だんだん難しくなっていくぞ。はたしてキミは何ステージまでいけるか

WILDSKI.FD4

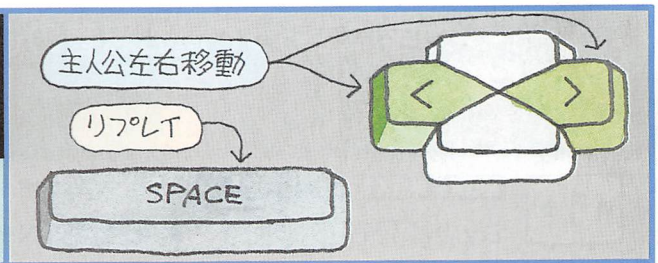
3Dで木が迫ってくるエキサイトスキー
Wild Skiing ワイルド・スキーイング

画1面

MSX2/2+ VRAM64K

by SILVER SNAIL

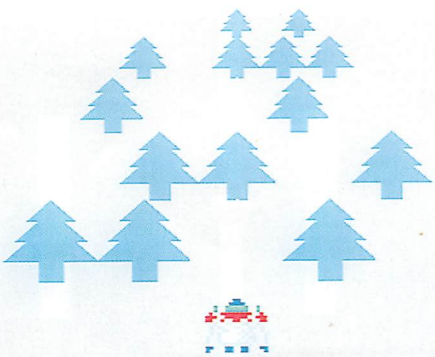
▶解説は54ページ



スキーの醍醐味（だいごみ）っていうと、スピードとスリルだよね。そんなスキーの魅力を家にいながら味わえるのがこのゲームだ。

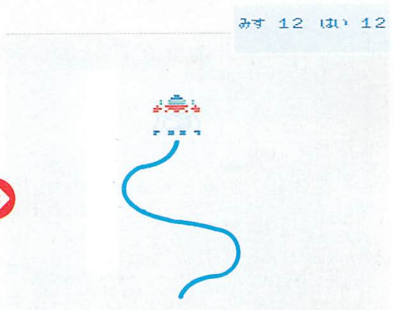
ゲームをスタートさせると画面にスキーヤーが表示されるので、左右のカーソルキーを使い、スクロールして迫ってくる木をよけてすべっていこう。遠くに木があるときは小さく、手前では大きく見える3D方式で、迫ってくるぞ。

一定の距離をすべるとスキーヤーは画面の上のほうに消えていき、木にぶつかった数が表示される。当然少ないほうがいい点数だ。（が）



これがメイン画面だ。スキーヤーには慣性が働いているのでなかなか思うように動いてくれない。何度もリプレイしてコツを覚えよう

オオッ!?　いくらなんでもこれはないぞ！　遠くに見えていたときはたしかに道があったのに



一定距離をすべるとスキーヤーは画面の上に消えていく。天国に昇っていくように見えるのは私だけか？

ETRO2.FD4

砂粒が緑の故郷目指す大冒険アクション

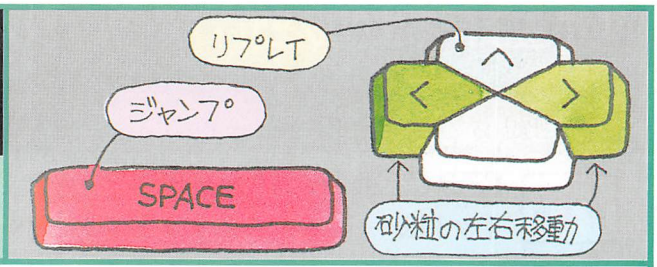
ETROII エトロ・ツー

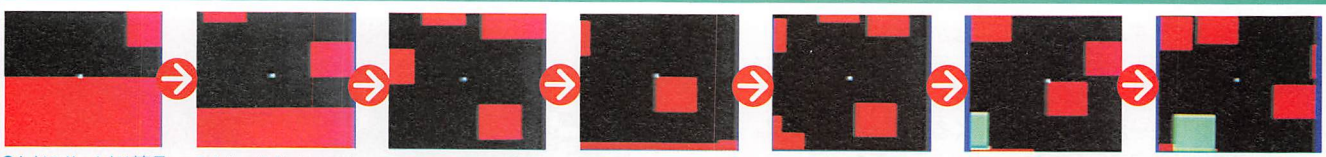
画 1 面

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by TAKERON

▶解説は55ページ





↑ただのドットだが意思を持った砂粒に見える　↑右上の岩(ただの四角だが)目指してジャンプ　↑重力によって下降中。もっと右、右　↑ひやひや、ぎりぎりのところに着地　↑こりずにふたたびジャンプ。中略　↑いろいろあって、ゴール近くにたどりついた　↑明日へ向かって最後の跳躍

ドットを主人公にしたゲームは、とくにファンダムの1画面タイプのプログラムにおいては数多い。「ドットバイパー」だったり、「ボール」だったりするが、今回は、砂である。砂とドットはたしかに似ているが、ドットを砂に見立てたのははじめてだと思う。というよりも、砂粒を主人公にしたゲームがはじめてなんだろう。

砂粒は、岩のあいだをジャンプして、緑のゴールを目指していく。ゴールに着くと、かかった時間を表示してゲーム終了。1画面ぶんの世界から小さな枠のぶんだけ取り出して中央に表示しているので、上下左右にダイナミックにスクロールするし、砂が着地するとバウンドしたりして、砂粒が主人公のわりに動きの楽しいゲームだ。　(コ)

↑到着。そこで一句。砂粒や、よく帰ってきたねとゴールいい。ここは砂粒の故郷だったわけだ

NINJA.FD4

ニュートン力学に逆らって進む忍者の道

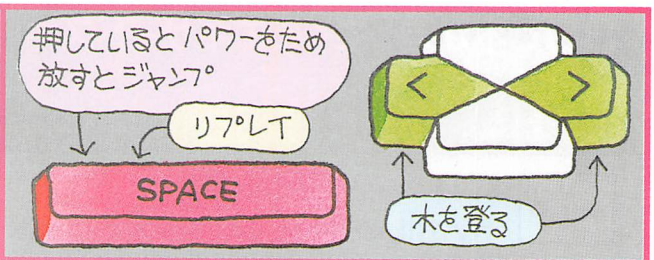
忍者への道

画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

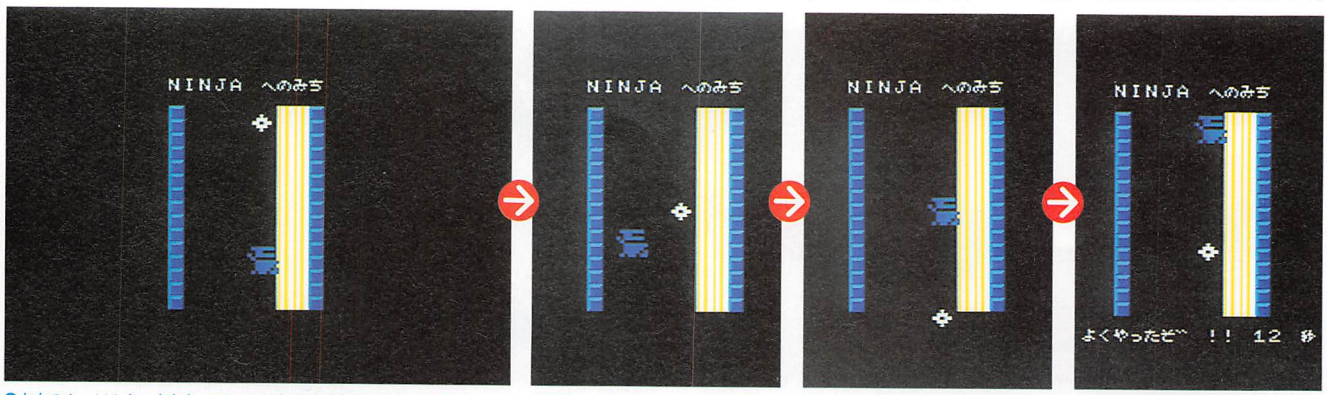
by H. T-2076

▶解説は58ページ



忍者になるための基礎トレーニング・その2、といったところ。目的は上端に達することで、登るためには左右のカーソルキーを交互にたたけばいいが、ひっきりなしに上から手裏剣が落ちてくる。これをよけるにはスペースキーを押してパワーをためておき、タイミングよく放してジャンプする(一定時間押していると強制的にジャンプになる)。しかし、パワーをためているあいだは登れないどころか少しずつずりさがってくるのだ。

上端に達して面クリアするとかかった時間を表示する。(コ)



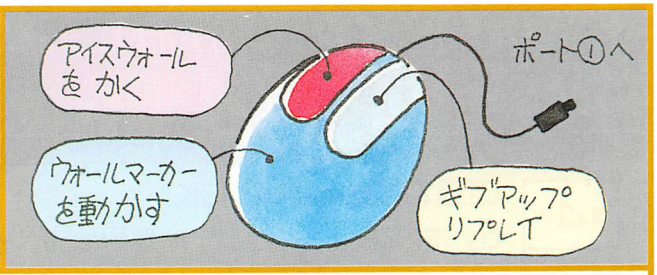
↑左右のカーソルキーをたたいていると上から手裏剣が落ちてくる！　↑パワーをためておいてジャンプ　↑ふたたび登りつづける　↑上端に達するとクリア

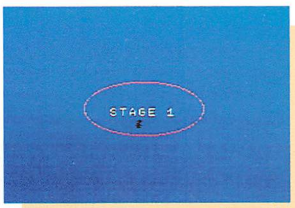
PEGUINGS.FD4

海に落ちたペギングを助けだせ！
PEGUINGS ペギングス

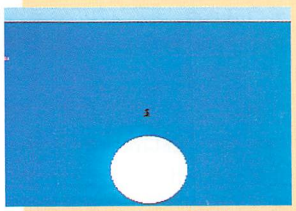
画1面

MSX2/2+ VRAM64K
by SILVER SNAIL ▶解説は56ページ

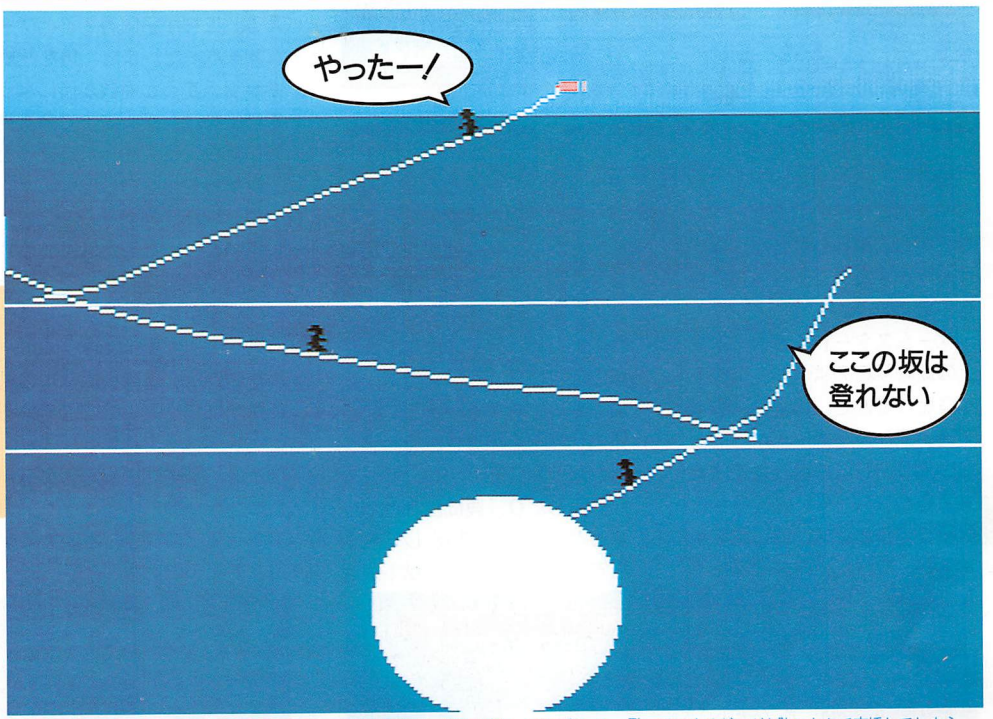




↑まずはステージ1。プレイ開始前の軽いデモを見てから始める



↑海中にほうりだされたペギング。ウォールマーカーは最初、画面の右上にある



↑氷山に着地したペギングを海面までもっていった連続写真だ。「がんばれ、がんばれ」と、登っていくペギングを胸のなかで応援してしまう

このゲーム、タイトルは『レミングス』をパクったものだが、ゲーム内容はチクタクバンバン的ゲームである。

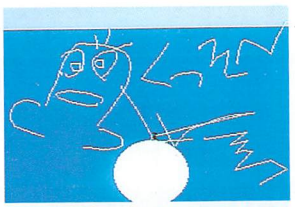
『レミングス』とは、米粒みたいな小さなキャラクタがぞろぞろと登場し、これをマップのなかの出口まで導いてやる、イギリス生まれのアクションパズルゲームだ。マップのなかは障害物だらけなので、各キャラクタに「穴を掘れ」や「橋をかけろ」といった指令を与え、苦難を乗り越えていくのだが、指令のなかには「爆破」というのもあって、その指令を受けたキャラクタが自爆して穴を掘ったりする。ちょっとかわいそうであり、ユニークでもあり、他のパソコン雑誌を読んでみたところ、そのおもしろさがうかがえる。そのおもしろさをMSXの1画面タイプのプログラムによってスケッチした、という感じだ。

それにしても、作者のSILVER SNAILはマウスを使ったゲームを作るのがうまい。1991年12月号に掲載した『MOLE』にしてもそうだったし、このゲームではなんともマウスにぴったりな使いかたをしているので感嘆してしまう。

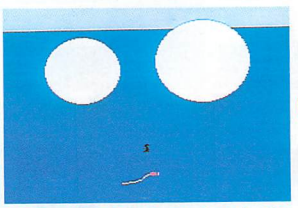
ゲームのほうはいたってかんたん。"ペギング"と呼ばれる黒くてペンギンの形をし、よちよち歩きまわる小さいキャラクタを海面までたどりつかせるゲームなのだ。こいつはかなづちらしく、泳ぐことができないが、歩くことはできる。歩くことのできる場所は白い丸(氷山)の上と、白線(アイスウォール)上である。白線は赤いペン(ウォールマーカー)の形をしたキャラクタを操作して引く。キミはペギングのために道を作ってやるのだが、ペギングは45度以上の急な坂道を登ることができず、登れないと向きをかえてしまう。逆に、向きをかえてやるには、45度以上の坂道を作ってやればいい。たまにペギングがアイスウォールを通過して、歩いていってしまうことがあるが御愛嬌(ごあいきょう)ね。

こうして、ペギングを海面まで連れてくればステージクリア。無残に海中深く沈んでしまったり、画面の左右にぶつかったりするとゲームオーバー。またペギングをアイスウォールで閉じこめてしまったら、どうにもならないのでギブアップするべし。

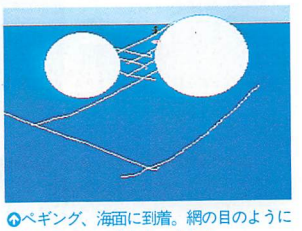
全部で6ステージ。だんだん氷山は大きくなるので、道を作る場所がなくなってむずかしくなっていくよ。 (ち)



↑急な坂道ばかり作ってしまいペギングを閉じこめてしまったので、落書きにはしる



↑ステージ2では落下していくペギングを、すばやく道を作ってすくってやらなくては



↑ペギング、海面に到着。網の目のように道を作るのは、疲れた、疲れた

ASHIKA4.FD4

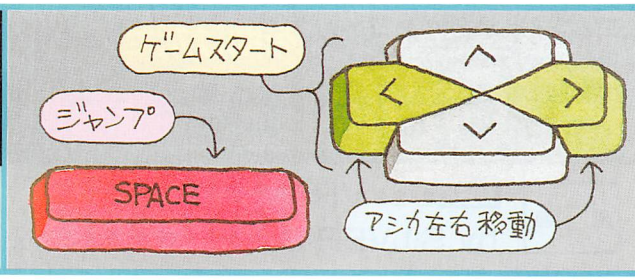
もう修業が止まらない。がんばれアシカ
アシカの修業4 玉乗りキャッチング

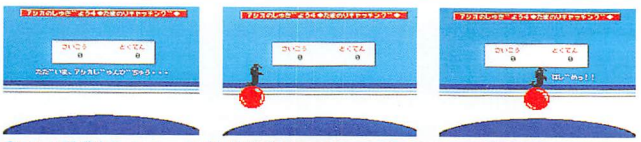
画4面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 木内靖

▶解説は58ページ





アシカ準備中のメッセージがとりはずされ、ボールに乗ってアシカが登場。拍手がわき起こる

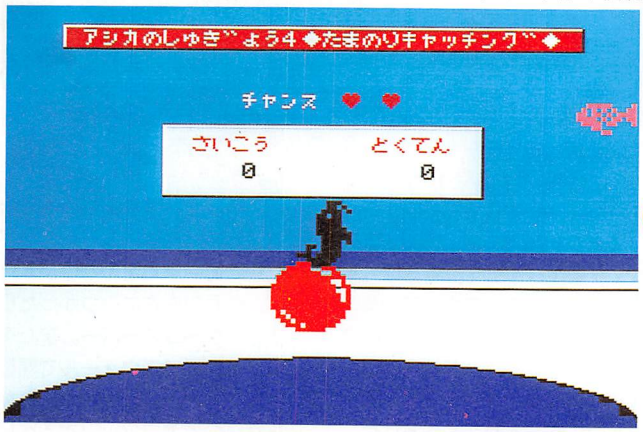
御存知、木内靖作のアシカシリーズ第4作目の登場だ。アシカくんも玉乗りしながら、魚をキャッチするアクション技に挑むのだが……。

ゲームスタートすると、本文上の連続写真のように、アシカが登場してきて、いよいよ修業開始。アシカをボールから落ちないよう左右に移動させてバランスをとりながら、画面右から飛んでくるオレンジ色の魚をキャッチしていく。魚は連続してキャッチしていくと、2→4→8→16と得点が倍々になっていく。ただし、16点どまりである。また、飛んでくるのは魚だけでなく、黒い貝も飛んでくる。これに当たるとアシカはケガをするのでよけなくてはいけない。魚でも貝でもキャッチしないで、見逃せば1点加算される。アシカがバランスをくずし、ボールから落ちたり、貝に当たったりすると、「チャンス」として表示してあるハートマークが1個消える。これが2個消えるとゲームオーバーだ。また、魚を連続キャッチすると点数が倍になっていくわけだが、途中で魚を見逃したり、ミスをしたりすると2点からやりなおしになるよ。

わたしがこのゲームをプレイしていて思ったことは、「こうやってバランスをくずしているときにジャンプすればボールはこう動くな」と思った通りにボールが動いた、つまりボールの動きがかなりリアルにできていることや、グラフィックがきれいなこと、動きに合った効果音がしっかりついていることだ。アマチュアプログラマ木内靖はゲームアイデアはもとより、こういったグラフィックや効果音など、ゲームの基本部分に対して手を抜いていない姿勢がいつも感じられる。また、アシカシリーズ中、この4作目の『アシカの修業4』がいちばんおもしろいと作者の手紙に書いてあったが、編集部でもそう評価している。そうなると、『アシカの修業5』の作成がむずかしくなるだろうが、がんばれ。

最後に、ボールが画面左にぶつかると、跳ね返らずしばらく止まったままでいることがある。放っておけばもとにもどるのだが、これはボールの移動計算に問題があるのではないだろうか。

(ち)

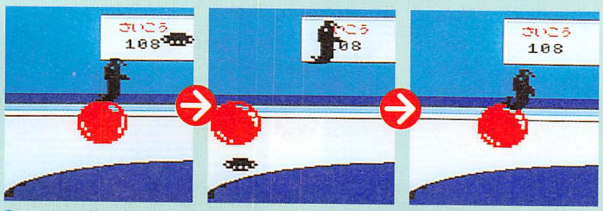


画面の右から魚が飛んできた。ちょっとまってよ、まだボールの乗り方にも慣れていないのだから、魚をキャッチすることなんてできないよ。おっと、と、

ナイスキャッチ!

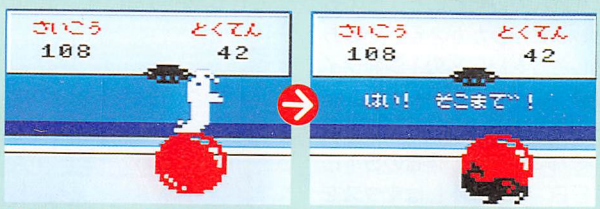
ババババババ、バーンてな感じで得点が倍になっていくが、16点欲しさに無理なジャンプは禁物。ゲームオーバーになっちゃもともこもないからね。

ボールを自在にあやつる



アシカめがけて貝が飛んできた。このままではぶつかる。ジャーンプ。アシカは間一髪貝をかわす。画面の左にぶつかり跳ね返ってきたボールに着地。お見事!

貝にあたった



ギリギリかわしたつもりの貝にぶつかってしまった。アシカの体が白色化する

これで「チャンス」がなくなり、ゲームオーバー。ちなみに腹で受ければセーフ

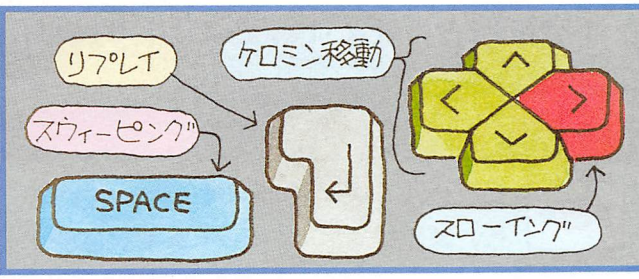
AINO.FD4

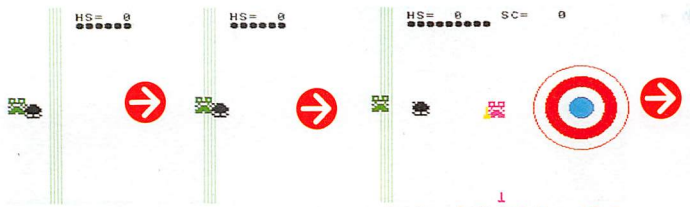
スキーだけがウインタースポーツじゃない
愛のカーリング

画3面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは高速モードで

by TOMすけ

▶解説は60ページ

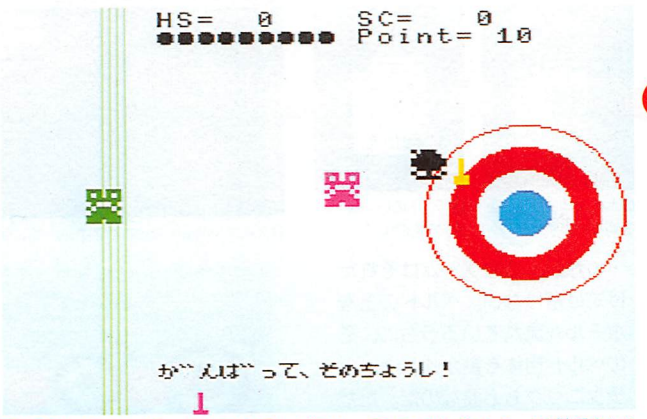




↑ケロヨンによるスローイング。スローイングはラインぎりぎりで投げたほうがいいだろう。あとで距離が足りなかったとなげくこともなく、ケロミンの負担も少なくなるからね

↑すばやく、ケロミンがストーンにアプローチ。スウィーピング開始！

↑ストーンに当たらないように、必死にスウィーピング！



↑ケロミンがうれしそう。1回ごとのプレイに対し、ケロミンからのメッセージが表示される

↑ストーンはなんとか円の中まできたぞ。もうすこし滑らせば高得点だ

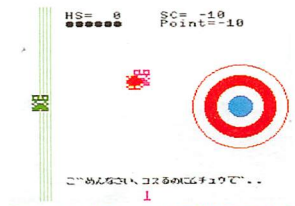
カーリングとは、カナダで盛んに行われ、円の中心（ティー）の目標に、ストーンと呼ばれる円盤型の花崗岩（重さ約20キロ）を滑走させ、円の中心近くにあるストーンの数で勝敗を競う氷上スポーツである。1チーム4人で、ストーンに付いたハンドルをにぎってボウリングに似たフォームで投げる（スローイング）が、滑りを加減するためほうき（ブルーム）で石の進路を激しく掃く（スウィーピング）のが特色。ストーンが氷上をカール（旋回）しながら滑走するため、カーリングと名付けられた。1992年アルベールビル冬季五輪の公開競技にもなった。

そのカーリングを多少脚色してゲームにしたのがこれ。それでは登場する選手を紹介しよう。ストーンを投げるのがケロヨン（緑のカエル）、スウィーピングするのがケロミン（ピンクのカエル）である。ゲームはケロヨンによるスローイングで始まる。

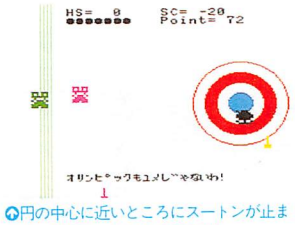
カーソルキーの右を押すとケロヨンが助走を開始、はなすとストーンを投げる（これがスローイング）。助走が長いほど、ストーンは遠くに滑っていくが、ケロヨンが緑のラインを越えてしまうとファウルになる。スローイングがおわると、ケロミンによるスウィーピング。掃いた方向にストーンは流れるわけだが、これがむずかしい。ぶつからず、はなれずしながらストーンをうまく誘導するのはたやすいことではない。そうして、ストーンが青い円の内側で止まると得点、中心に近いほど高得点（満点は100点）になる。円の手前でストーンが止まりそうなときはあきらめずにスウィーピングすることが大切だ。ただしパワーがなくなとスウィーピングはできない。パワーは画面下のパワーゲージであらわし、目盛りが左（緑のライン）までいくとパワー0となる。また、ストーンと接触したり、ストーンが滑りすぎて画面の右側までいくとファウル（減点）となるよ。これを10回繰り返し、得点を競うのだ。

（ち）

↑ストーンが滑りすぎ、画面の右まで行ってしまうとケロミンからクレーム



↑ケロミンがストーンと衝突してしまうと、いいわけがましく謝るのであった



↑円の中心に近いところにストーンが止まると、ケロミンはおおよろこび

ワンポイント スウィーピング

たとえば画面上に向かってすべっているストーンを下にすべらすには、ストーンのフンみたいに掃いていてはダメ。まず、ストーンの方向を横に変え、次に下に方向を変えてやる。手順が大切。

↑このかっこうで掃くのはむずかしい

↑ストーンに当たらないように注意

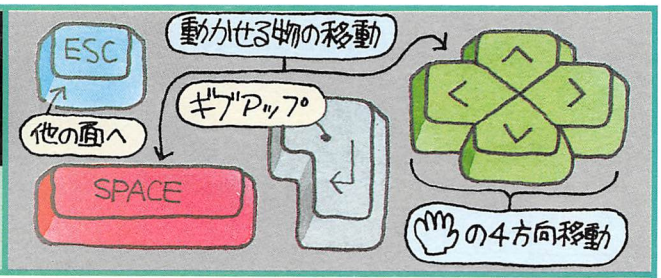
CONVEY.FD4

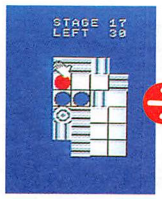
画面がいそがしく動くアクションパズル

CONVEY-IT コンベイイット

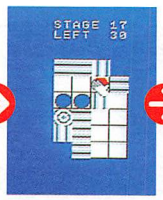
画8面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 塚原修 ▶解説は62ページ

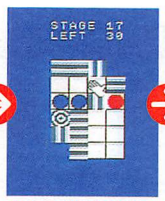




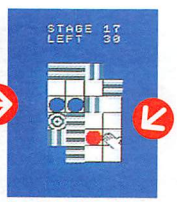
↑ステージ17をモデルに解き方の解説



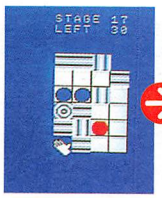
↑壁づたいにボールを運んできてベルトへ



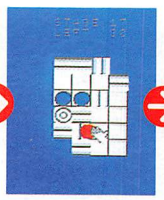
↑ボールは下に流れてこの位置に到着



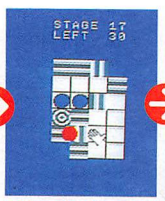
↑ふたたび壁づたいにボールを運び



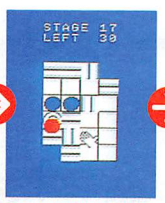
↑ゴール付近のコンベアベルトを並べ直して



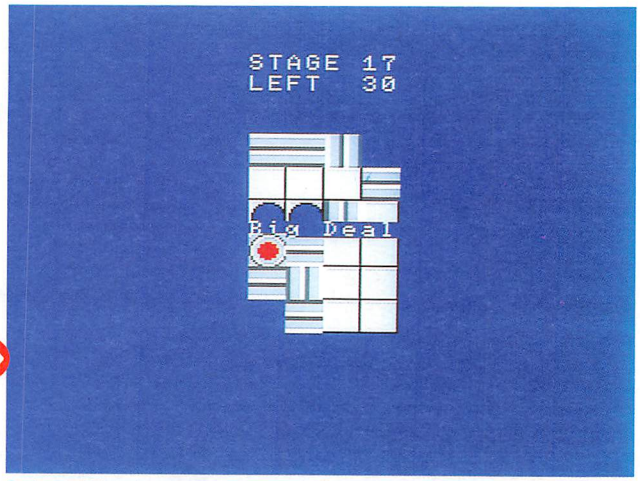
↑えいっとボールをベルトのほうに押しやる



↑ボールはベルトの上を楽しげにすべり



↑ベルトのいいなりに方向を転換して



↑グルグル渦巻くゴールへスポン。ところで、「Big Deal」ってなんだろう

画面はつねにグルグル動いている。ゴールは渦を巻き、コンベアベルトはそれぞれ一定方向へ向けて流れている。ゲームの目的は、ボールをゴールにじょうずにほうりこむことだ。

ボールは、壁の上ならプレイヤーの好きな方向へ動かすことができる。手のカーソルをボールの上に移動させ、スペースキーを押しながらカーソルキーで動かしたい方向を指示すればいい。動かした場所にコンベアベルトがあれば、ボールはそのベルトの方向へ流されていく。コンベアベルトはあいている場所ならボールとおなじ要領で動かせるので、あらかじめつごうのいいようにベルトを動かしておいて、ボールをベルトの流れにのせてしまえばいいのだ。

しかし、このゲームはそれだけでは解けない。ベルトの上をボールが流れているうちに、そのベルト自体を動かす、というテクニックも必要なのだ。ただそのためにパズルとしての厳格さに欠ける面(別解がたくさんある)もあるが、アクションパズルゲームとしてノーテンキに楽しめばいいと思う。

全30ステージあるが、このゲームはそのうちからランダムに出題される(重複はしない)ので、後回しにしたいステージに出会ったときはESCキーでパスできる。なかにはひたすらアクションだけという面もある。ちなみに、作者の自慢の面はステージ29なのだそうだが、編集部ではかんたんに解けてしまいました。うむ。 (コ)

ずっとグルグル動いてる!

↑ベルトやゴールはこんなふうにずっとグルグル動いている

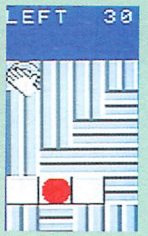
全30ステージからピックアップ

STAGE1

ベルトだらけの面。最初からボールは周回運動をしている

STAGE6

これもベルトが多い面で美しい。しかしすごくかんたん

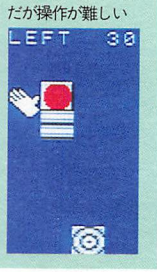


STAGE10

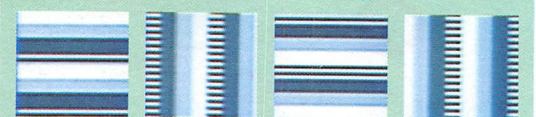
いわば擬態面。2つあるゴールのうち1つは敵のワナだ

STAGE26

「テクニック」だけの面。答えはかんたんだが操作が難しい

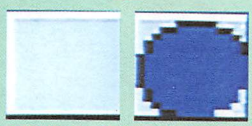


コンベアベルト



↑左から、上向き、右向き、下向き、左向きに流れるベルト

壁



↑左がふつうの壁、右が穴あき

ゴール

↑グルグルグル

ボール

↑流れるままに

プレイヤー

↑手のカーソル

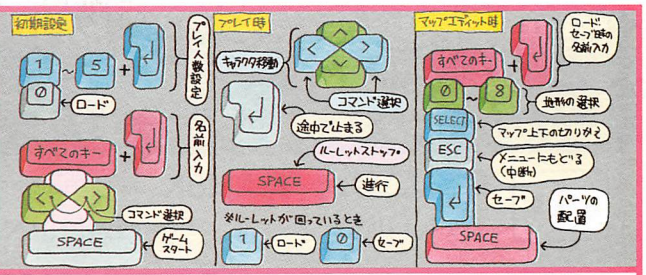
あのCM世界を大阪弁でRPG化した Curry Land カレーランド

画31面

MSX MSX2/2+RAM32K

by KUWA

▶解説は64ページ



これがメニュー画面

ゲームまえにストーリーと地形を紹介

うまタマ、うまジャガ、うまニンジン。主人公は、4つのカレージュエル「バーモント」「ククレ」「ジャワ」「ボン」、そして、伝説の武器「ライスの剣」を使い魔王を倒すという、某CMを思い出すRPGだ。なんと1人から5人まで遊べる。

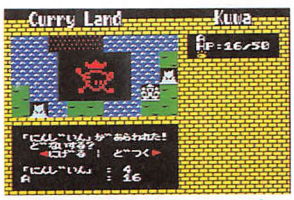
1人のときは、ふつうのロールプレイングゲーム。城に住む長老を探し、5つのアイテムを集めて魔王を倒す。

2人以上のときは、すごろく式にそれぞれ順にルーレットを回し、出た数に応じて移動し、だれがいちばん早く目的を達成できるかを競う。地形ごとに必要な移動力がちがうので、ゲームスタート時に表示される画面をよく見ておこう。

メニューのいちばん上にある「PLAY」を選べば、付録ディスクで直接ゲームができる(ただし、データセーブは不可)。選ぶとしばらくデータを作成してから、BGMが鳴り、地形とストーリーの説明画面が表示される。あとは、画面の指示どおりに進めればいい。

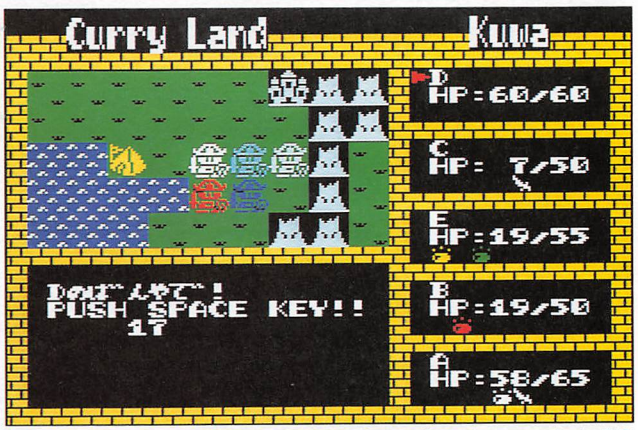
また、メニューの2番目「MAKEDATA」を1回やっておくと「PLAY(NEED DATA)」ですぐに遊べるようになるし、マップもエディットできるようになる。ただし、下の欄外の注意をよく読み、プログラムのコピーと修正をおこなってほしい。 (イ)

戦闘シーン



敵が現れた!! どうする?

「けっ、へでもないわい!」



これが基本画面だ。最高5人までプレイできるぞ。画面上の「Curry Land」のロゴの色が行動しているプレイヤーの色だ。メッセージが関西弁で書かれている点がポイント

4つのカレージュエルと伝説の剣だ!

敵キャラ

長老に会うと

長老に会うとアイテムがもらえるぞ

なんなんだ、このじじいは……

マップエディタ

改造したい場所にカーソルを動かす

数字で地形を選びスペースキーで置く

改造後はリターンキーでセーブ

「MAP EDIT(NEED DATA)」でマップの改造ができる(ただし、先に「MAKE DATA」をしておく)。最初はファイル名を入れず、ただリターンキーを押してオリジナルマップを改造する。0:海、1:草原、2:森、3:山、4:城、5:岩山、6:橋、7:毒沼、8:テント(スタート)でパーツを選びスペースキーでセット。リターンキーでセーブ。

「MAKE DATA」を選ぶまえに メニューの「MAKE DATA」では、ディスクに書きこみをするので付録ディスクのままでは遊べません。「CURRY.FD4」、「CURRY-B.FD4」の2本をコピーした別のディスクを、書きこみ可の状態でセットして「CURRY.FD4」をロード後、実行してからにしてください。【おわびと修正】「CURRY.FD4」(リスト1)のプログラムは、行850の末尾にある「RUN"CL-B.BAS"」を「RUN"CURRY-B.FD4"」に修正してセーブしなおしてください。バグです。おわびします。ごめんなさい。⇨66ページ

SHINKAN.FD4

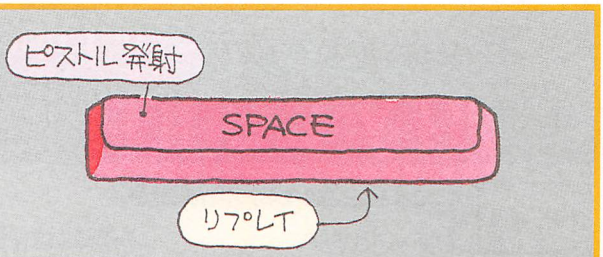
新幹線専門のちょっとせこいスナイパー
しんかんせんスナイパー

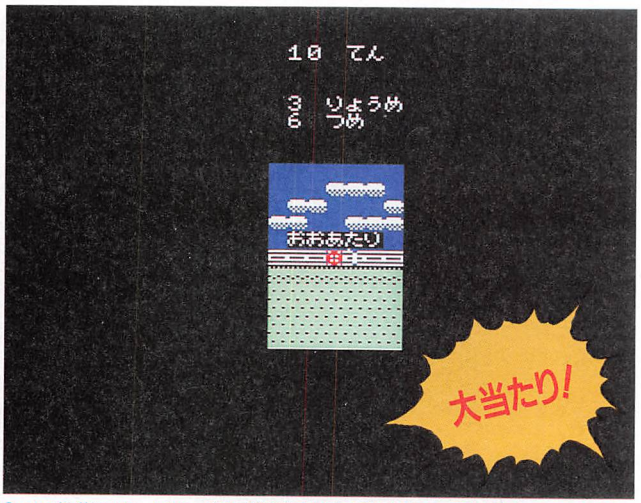
画1面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by KUWA

▶解説は61ページ



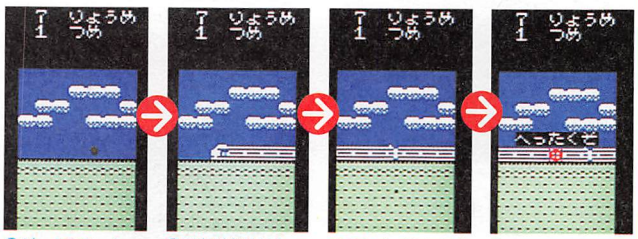


↑これが全体画面だ。上から、得点、狙撃する車両の番号(全部で8両)、狙撃する窓の位置(1両につき6つ。青いのが窓)。画面は、みごと当たったところ

走り去る新幹線の指示された車両を狙撃するというシューティングゲーム。

RUNすると、音楽が鳴り、画面上に指令が出る。そして、列車が走り出す。スペースキーで発射。弾が当たるまでの時間を考慮して撃つところがポイント。当たれば、最高10点。はずしたり、列車が通過してしまうと減点された点数が表示される。スペースキーでリプレイ。

なにしろ列車のスピードが速くて、なかなか当たらない。作者によれば、当たる確率は、30分の1くらいとのこと。(イ)



↑ゲームスタート。指令が表示される　↑列車が走りだす。狙いを定めて……　↑発射! 真ん中付近の小さな点が弾　↑スペースキーでリプレイだ

BADWATCH.AL4

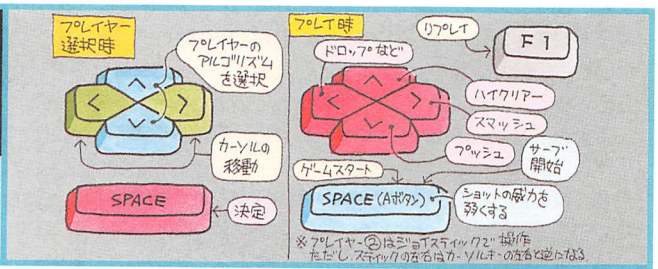
ウォッチモードまでついた完全版
THE BADMINTON大会

画14面

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 阿部俊一郎+アルゴリズム五人衆+ファジー&Orc

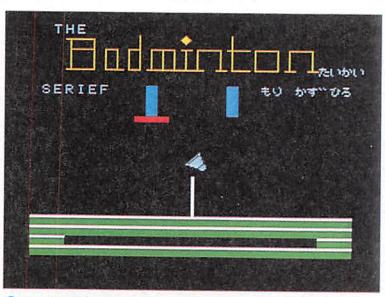
▶解説は50ページ



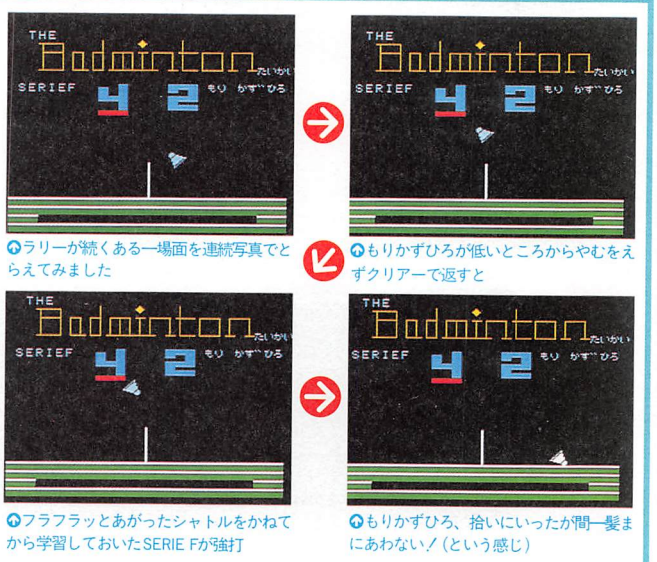
3月号の5人のアルゴリズムをぜんぶ取りこんだ、『THE BADMINTON』のアルゴリズム甲子園バージョンの完全版だ。

5人のアルゴリズム(ゴマちゃんはL1〜L5の5種類いる。L1がいちばん強い)のすべてがプレイヤー1、2のどちらにもなれ、コンピュータどうしの戦いも人間がまじっての戦いも自由にできるようになった。つまり、2人対戦からウォッチモードまですべてのパターンが楽しめるわけだ。

ぜひウォッチモードで遊んでみよう。いちばん接戦でおもしろいのは、SERIE F対もりかずひろ。あるいは、ゴマちゃんL3対SERIE Fあたりも勝負の結果は抜きにして変化があっておもしろい。(コ)



↑SERIE F対もりかずひろ戦は接戦でおもしろい



↑ラリーが続くある一場面を連続写真でとらえてみました　↑もりかずひろが低いところからやむをえずクリアーで返すと　↑フラフラッとあがったシャトルをかねてから学習しておいたSERIE Fが強打　↑もりかずひろ、拾いにいったが間一髪にあわない!(という感じ)

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

46

差出有効期間
平成5年9月
30日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

169-00

107

（受取人）
東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
（東京都新宿区高田馬場4の2の38）

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定
社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN③係

キミもプログラムが作れるようになる！

パソコン MSX対応講座 無料 ★くわしい案内資料 送呈券

⬇必要なことを書いたらスグ出してください！

住所	□□□-□□ MSX・FAN③係 都道府県　市区郡 （　様方）			
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号　市内番号（　）　番号	
		年齢	歳	性別 男1・女2

このハガキを今すぐポストへ！

RE M819SR23Ø7

キリトリ線

プログラムが
自分で作れるようになる

パソコン
MSX対応 講座

ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！

無料です！

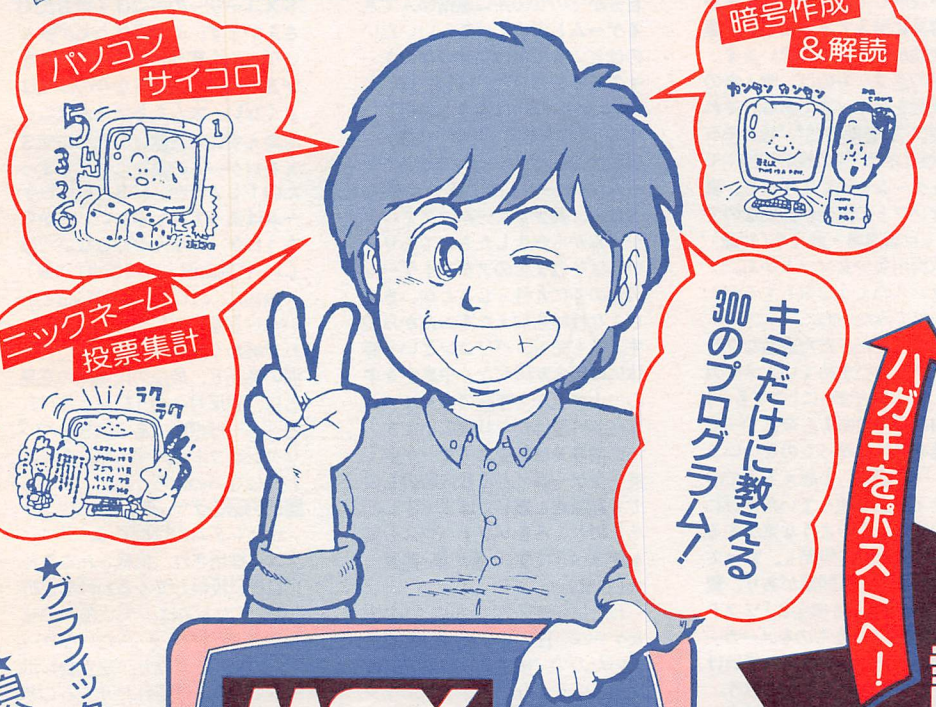
このハガキを今すぐポストへ

見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい

キリトリ線

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる！

これでキミもパソコン名人。



★キミはパソコンを使いこなしているか？

買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！ＢＡＳＩＣだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！

ハガキをポストへ！

MSX対応 パソコン講座

ターボパワーの
パソコン講座で、ともだちに
差をつけろ！

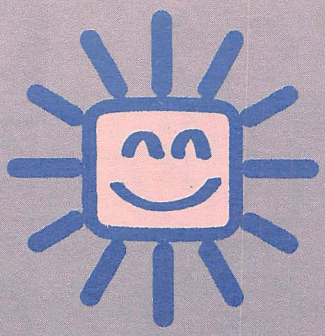
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで楽しもう！

すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈

プログラムが作れるようになる！

さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！

(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京 03(3200)5713



あしたは晴れだ！

今月のテーマ

「Hゲームにちょっとひとこと」

性、ソフトメーカー、MSX、美少女ソフト、そしてモラル。みんなの意見のなかからHゲームの未来が見えるかもしれない

去年の11月25日、あるソフトメーカーの社長等が「わいせつ文書図画頒布（販売目的所持）」で逮捕される、という事件があった。いわゆる「Hゲーム」関係誌のみならず、パソコン界に衝撃を与えた事件だった。そこで、あらためて「Hゲーム」について、みんなの意見を聞いてみた。

●私はHゲームは基本的にはいいと思う。男に生まれ、MSXをもっている以上、Hゲームのプレイは避けて通ることのできない道だ（でもない？）。私はカオスエンジェルズのような、スケベじゃなくても十分ゲームとして食っていけるものがあったという点でHゲームを評価している（なにぶんそれ以外のHゲームをやったことがない）。＝北海道・オツベル二堂（15歳）

●はっきりいってHゲームも立派なゲームだと思う。Hゲームのグラフィックの美しさが普通のゲームに影響し、ゲーム全体としてのグラフィックレベルが上がるといえるからだ。現に戦争によって医学や航空技術があがったという実例もある。だからいきすぎたゲームは取り締まってもHゲームをなくすことは反対です。＝山口県・鳳雛の弟子（18歳）

●個人的には、Hゲームだって立派なゲームだという考えがあります。最近のその手のゲームは、グラフィックも質の面で非常に向上し、ゲーム性もまずまずといったものが多くなったと思います。特にグラフィック面では、某社のインターレースモードを一般ソフトの開発会社も取り入れてほしいと思うほどです。しかし、あまりにも制限がなさすぎたとも思います。わりと過激なポーズのCGの入ったソフトが、基本的には小学生だって手に入れることができた……。少なくとも18歳未満には完全に販売禁止しておくべきではなかったのでしょうか。ですが、警察の今回の行動には残念だったと思います。業界での自主規制が先だと思うからです。＝愛知県・MIRROR（？歳）

まずまずHゲーム肯定派といったところの意見だろう。わたしはオツベル二堂の意見に納得。

●Hゲームは性に関する知識やモラルを理解していない、低年令層でも容易に購入できることに、重大な問題があるように思います。性描写の過激なものは、購入者の年令制限を行うべきである。それと同時に〝思春期の性〟、〝性のモラル〟、〝性と法律〟等の性の知識やモラルをゲームを通じて学べる、真面目なソフトの開発が必要なのでは……。＝新潟県・熱えち（2?歳）

性教育用美少女ソフトかあ。アンバランスのような気もするが、いつか見てみたいね。

●今まで、ただ、ただ過激なグラフィックを追い求めていたメーカーにとって（ユーザーにとっても？）衝撃的な事件である。今まで一度も摘発を受けなかったのをいいことに、「行き過ぎ」と思えるまでのグラフィックを使っていただけに当然の成り行きのような気がする。しかし、一方的に規制し、奪っていくというのにも問題があり、賛成しかねる。これを機会に「ソフト倫理協定」みたいなものをメーカー間で定め、チェックを入れていけばいいのではないかと私は思う。この事件を機にメーカー側も「過激な」グラフィックでなく、「上手な」または「美しい」グラフィックを描いてほしい。＝大阪府・めがねのトトロ（20歳）

「ソフト倫理協定（もしくは協会）」といったものは、これから必要なのかもしれないね。

●あの事件後、「美少女ゲーム」が（Hゲームと）同じ扱いになっているのはおかしい。「Hゲーム」も「美少女ゲーム」も同じだ！　という人もいるだろうが、それは違う。「美少女ゲーム」として1つのジャンル（RPGとかSLGとか）になっている。「Hゲーム」とは単に女の子の〝絵〟がでてきては、やたら裸になるようなものである（と考えている）のに対し、「美少女ゲーム」では、必要であるべきところで女の子の〝登場人物〟が裸になり、それがゲームの内容に結びつき、かつ自分がその女の子に感情移入できるゲームと考えている。いいたいのはどこまでがわいせつなのか、そのライン作りと、「Hゲーム」と「美少女ゲーム」は違うものだということ。＝千葉県・按針（18歳）

●私は「美少女ゲーム＝アダルトゲーム（Hゲーム）」だと思います。なぜなら、美少女ゲームはアダルトゲームから派生したものであり、いわばそれまでのアダルトゲームの女の子に女性らしさとか、さまざまな性格を加えたものだからです。そもそも、パソコンという媒体には年令制限がなく中高生を中心に小学生から年配の方々までとユーザー層はかなり幅広いです。特にMSXは年少ユーザーが多く、美少女ゲームはどんな内容のものでも過激だと感じるはずですし、そこのところをソフトハウスも気を使うべきです。＝香川県・篠原一太（24歳）

わたしも篠原クンと同じく「美少女ゲーム＝Hゲーム」とずっと思っていたので、按針クンの意見には反対というより、「おお、そんなジャンル分けもあるのか」とおどろいてしまった。

●Hゲームは僕たちの敵です。真面目な記事を読もうとして、となりにHゲームの記事がのっているとついついとばしてしまうし、友達と普通にMファンが読めません。やりたい人に対しては否定する気はないので、専門の雑誌を作り、Mファンにはちらっと紹介だけ。これでどうでしょう。＝愛知県・大屋雄（13歳）

●Hゲームは堂々と店先で売るものでないと思います。MSXのソフト売り場はどんなジャンルのソフトもひとところにまとめられています。しかも置く面積が小さい（少なくとも僕の住んでいる所では）ので、どんなソフトを買うにしても、Hゲームが目につくし、ときにはHゲームの陰に欲しいソフトが隠れていることがあります。MSXユーザーの中には子供もたくさんいます。その子供たちが欲しいゲームを買うためにHゲームをかきわけているような今の環境はよくない。大人たちはそんなことも考えずにただ儲けのためにMSXをHゲームの巣窟にしてしまったのでしょうか。MSXにはHゲームはあってほしくない。だからもうHゲームなんか作らないでほしい。＝岡山県・和田慎也（15歳）

最後に、「Hゲーム撲滅派」ともいうべき意見を載せて、今回はこれで終わり。最初に出てきた肯定派の意見と、最後の撲滅派の意見とは、正反対のように見えるけれど、じつは根底にあるMSXやパソコンソフトに対する気持ちに変わりはないのだろうね。

■6月号のテーマは？

ファンダムの投稿者は、ファンダムに採用され、掲載されることを目標に投稿してくるわけだよね。しかし、たとえば、「ちえ熱ののせちゃえ、いれちゃえ」みたいなコーナーで紹介されたり、選考会レポートでとりあげられたりすることを、投稿者たちはどう思っているのだろうか。そんなわけで6月号のテーマは「投稿者の胸のうち」にする。「ちょっとでものらないより、のったほうがましさ」とか、「オレはそんなところで紹介されるために投稿したんじゃない」など、投稿経験者の意見だけでなく、投稿したことのない読者にも「そういう掲載の仕方は作者を侮辱している」とか、「可能な限り多くの作品を掲載してほしい」など、意見を待っている。掲載経験者の思い出話も大歓迎するよ。　（ちえ熱）

ファンダムSCRUM

目次

フォーラム	あしたは晴れだ！	44①
レポート	ちえ熱の選考会レポート	46②
読物	スーパービギナーズ講座	48③
読物	アルゴリズム甲子園	50④
解説	おみくじ	51⑤
解説	快感！	52⑥
解説	Wild Skiing	54⑦
解説	ETROII	55⑧
解説	PEGUINGS	56⑨
解説	忍者への道	58⑩
解説	アシカの修業4	58⑪
解説	愛のカーリング	60⑫
解説	しんかんせんスナイパー	61⑬
解説	CONVEY-IT	62⑭
解説	Curry Land	64⑮

※①～⑮はアンケート番号です。
「マシン語の気持ち」は休載します。

情報箱に8チームから選べるように改造した『Fighting Soccer』がきた。懐かしくて思わずエキサイトするぜ！

第17回季間奨励賞、第4回FP部門奨励賞発表！

季間奨励賞受賞作『ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ』三重県・界外年応(17歳)

FP部門奨励賞受賞作『GREY COLLEAGUE』東京都・東郷生志(24歳)　『タコ&イカ　～出現／イカゴースト篇～』広島県・小山田英之(17歳)

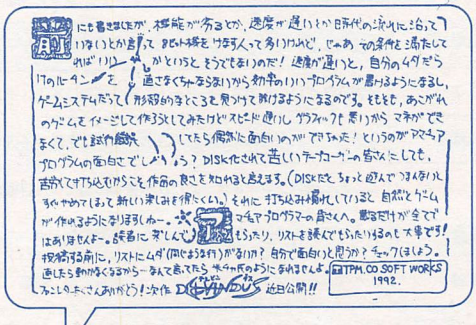
今月のファンダムスクラム、まずは第17回季間奨励賞と第4回FP部門奨励賞の発表だ。

第17回季間奨励賞は3D表示のテクニックにスポットがあてられ、三重県の界外年応クン(17歳)の『ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ』に決定した。おめでとう。この作品の対抗馬となったのが、『トランペットの調べ』と『TOWER改良版』だ。トランペットシミュレーターもさることながら、あのトランペットの絵をＬＩＮＥ文等で描ききったところは賞賛すべきものである。また、『TOWER～』は、「トランプを使って塔を建てる」という古典的な遊びを、おそらくはじめてパソコンゲーム化した作者の演出が見事だった。ちなみに、残念ながら賞を逃した『トランペット～』、『TOWER～』はどちらもMIJINKO－SOFTの作品だ。いずれ彼の名前はなにかの賞で出てくることだろう。

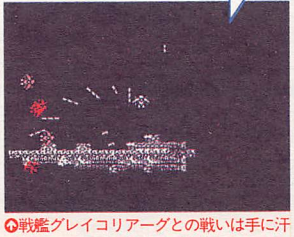
第4回FP部門奨励賞は、デスク(コルサコフ)とスーパービギナーズ講座担当のMORO、そしてわたし(ちえ熱)の意見がまっぷたつに分かれた。

デスクとMOROは一致して東郷生志(TPM.CO　SOFT　WORKS)作の『GREY COLLEAGUE』を推す。宇宙空間を疾走し、巨大戦艦と戦うこの作品はアマチュアプログラムの鏡だと評され、もちろんデスクとMOROはこのゲームをやりつくし、マスター・オブ・グレイの称号を持っている。が、ちょっとまった／　わたしは小山田英之(OFUKO)作の『タコ&イカ～出現／　イカゴースト篇～』を推したい。なにしろ、わたし自身、3日かけて最終ラウンドにたどりつき、数時間かけてイカゴーストを倒したときは思わず感激。こんなにも熱中したのだからぜひ賞を送りたかったのだ。

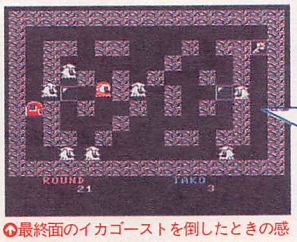
殴り合いのケンカののち、どちらもよくできていたということで、FP部門奨励賞は両作品に半分ずつ与えられることになった。半分ずつ、おめでとう。



初採用の作品がそのまま季間奨励賞を受賞してしまった「ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ」。最近、界外クンからの投稿がとだえているがどうしたのかな？



戦艦グレイコリアーグとの戦いは手に汗にぎるものがあったが、どうしても、わたし(ちえ熱)はミッション3に登場するパラシュート部隊を倒すことができなかった



最終面のイカゴーストを倒したときの感動はひとしお。しかし、それはオモテ面にすぎなかった……。3日間、仕事だといいはりながらプレイしていたゲームだった

打ち込む方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとＦＭ音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋4－10－7　ＴＩＭ　ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「4月情報号確認用データ」係まで。

ちえ熱の選考会レポート

3月号ぶんの選考会は昨年12月の早い時期に行われたために、今月は正月休みをはさんで受け付け期間も長く、投稿作品もどっと集まった。

今までの選考会では採点基準は各自自身の中にあって、ある作品に対し、同じ7点であってもそれが「採用したい」7点なのか、「どうでもいい」7点なのかがわかりにくかった。そこで試みに今月から下のように採点基準を作ってみた。

9点以上＝絶対採用！
8点＝ぜひ採用したい
7点＝採用してもいいと思う
6点＝ほかの作品しだい
5点＝どちらでもかまわない
4点＝やめたほうがいい
3点以下＝採用は阻止したい

こうして原則として合計点の高い作品から採用枠に入れていくのだが、今月号に掲載されている『快感／』は、合計点が低かったにもかかわらず採用となった。『快感／』に対してにゃん☆は「ただ障害物をよけながら横スクロールするだけでつまらない」という理由で3点。今月からファンダム班に入った、某大学の大学院に通い物理を専攻している新人のイシバシは「オリジナリティが感じられない。横スクロールゲームというのは市販ゲームなんかによく見受けられるので、アマチュアゲームらしさがない。しかし、個人的にこういうゲームが好きだ」というわけのわからない理由で5点。このままでは不採用になっていたのだが、デスクの山島は「ゲームとしてはまあおもしろくないが、SCREEN3の横スクロールには見るべきものがある。また、Nu～さんのSCREEN3にこだわったゲーム作りの姿勢を買って」という理由で満点をつけた。こうして、山島デスクの意見で『快感／』が採用に決まった（独裁だというウワサもある）。

また、今月の選考会でいちばん目立ったのが、成川友仁作の『MESOPOTAMIA』だ。紀元前3000年から紀元前1000年のメソポタミア（西アジア）を舞台にアッカド、バビロニア、シュメールの中から民族を選び、メソポタミアを統一するシミュレーションゲームである。なんと、画面や操作方法が光栄のゲームにそっくりであり、プログラムの長さは約50画面以上におよぶ超大作である。わたしは以前、「ファンダムの採用作品に対してプログラムの長さの制限があるのでしょうか？」という質問を受け、そのときは「おもしろければプログラムの長さは問いません」と答えた。そのときの質問者がこの作者ではなかろうか。現在、この作品は、歴史SLGに詳しいファジー鈴木がテストプレイ中。採用か否かは来月号で判明する。

ちえ熱の のせちゃえ、いれちゃえ

LAST SPACE BATTLE

MSX MSX2/2+RAM8K by 佐藤直樹

今月の惜しかった作品はモビルスーツのキャラクタが懐かしい、この2人対戦ゲームだ。

■操作方法

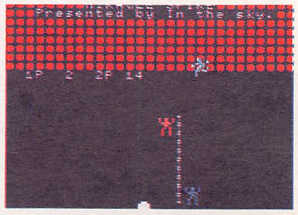
まずはリターンキーでゲームスタート。プレイヤー1はキーボード（カーソルキー）で黄色のキャラクタ、プレイヤー2はジョイスティック（十字スティック）で緑色のキャラクタを操作する。自機と照準はおなじ操作で同時に動く。ただし、照準には慣性がついていて、自機とは逆に動く。弾の発射はスペースキーとAボタンだ。

■ゲームの目的

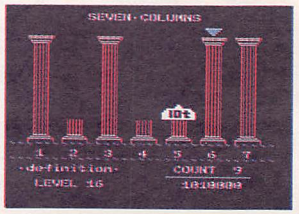
自機は画面の半分より向こうに移動はできない。自機に弾が命中すると、命中した場所が赤く染まる。相手のキャラクタを全身赤く染めてやればキミの勝ちだ。

このゲームの弱点はプレイ中、ワンパターンな行動の繰り返しが多いところと勝負がつくまで時間がかかるところだと思う。しかし、1回だけの真剣勝負ならこれほどおもしろいゲームはない。

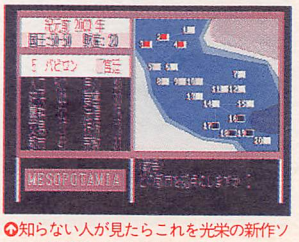
作品名		作者	作品内容
I	Mysterious fellows	村林恒	相手がモンスターに捕まらないように助け合う2人対戦ならぬ2人協力ゲーム
I	WALL MOVE	ＫＰＣ	画面いっぱいに並び、風車のように回る障害物をよけながら右に進んでいく
I	Disappearance	竹谷英泰	伸縮する障害物（時間がたつと見えなくなる）をよけ海面までたどりつく
I	ノック＆ノック2	ＴＯＭすけ	さまざまなバウンドで飛んでくる球をキャッチするゲーム。３Ｄ表示だ
I	SPUR	Ｍ－ＯＺＯ	縦方向スクロールのスキーゲーム。操作感覚は本当に滑っている感じがする
I	Plain Runner	蒔田茂幸	スティック入力値に比例した高さのジャンプを使って矢をかわすゲーム
I	SALASIS	ひろ	よくある横スクロールゲームだが障害物に当たった自機の墜落シーンがうまい
N	LAST SPACE BATTLE	佐藤直樹	自機と照準を操作して、相手と戦う2人対戦ゲーム。ただし、照準は逆に動く
N	砂漠面上の攻防	柴田義雄	飛んでくるミサイルを迎撃ミサイルで撃退する。迎撃ミサイルの動きが個性的
N	DALUUMA	エイト・アイアン	壁の向こうで動く鬼が見えないときに前に進む、だるまさんころんだ風ゲーム
N	MIRACLE SPIKE	In the sky.	スパイクが決まるかブロックで防ぐか、1～2人で遊べるバレーボールゲーム
N	LIFE GUARD	のりちゃん・そふと	命をまもるため、超小型自動制御注射器を使って正体不明のウィルスと戦うぞ
N	たまちゃんのしとう	ひろ	体当たりして相手を奈落の底につきおとすゲーム。1～2人で遊べる
10	JUMPINGたろうくん	中江俊博	ジャンプ台を使ってジャンプし、丸をすべてつぶしていくパズルゲーム
10	7COLUMNS	情報ノイマン	7本の柱をすべて押しこむことを目指すパズルゲーム。来月掲載予定
FP	MESOPOTAMIA	成川友仁	本文参照。「王国の興起」、「シュメール人の繁栄」など3つのシナリオがある



↑ゲームに慣れればエキサイトする『MIRACLE SPIKE』。リプレイ機能がないなど、完成度に欠けるのが残念



↑うまい順番に柱を押しこんでいかないとクリアできないパズルゲーム『7-COLUMNS』。このゲームは来月掲載予定だ



↑知らない人が見たらこれを光栄の新作ソフトに間違えるかもしれない。今、シナリオ3の「ハンムラビ王の治世」をプレイ中

質問箱

BGMを鳴らしたい！

Q 1991年12月号のファンダムに掲載された『S－FIGHTER』について。このゲームはすごくおもしろいのですが、BGMや効果音がないのでさみしいです。BGMなどの組みこみ方を教えて。＝岡山県・坂田功介（15歳）

A ちえ熱「～という質問なんですけど、どうすればいいんですか？」

ANTARES「ON INTERVAL GOSUB（タイマー割りこみ命令。この命令はBASICで割りこみがかかる時間間隔を設定し、割りこみがかかったときにジャンプする処理ルーチンの開始行番号を定義するもの。つまり、プログラム中どの行を実行していても設定した時間ごとに定義した処理ルーチンに無理やり連れていかれてしまう）を使えばいいよ」

ち「それでかんたんにできるのですか？」

A「面倒くさいけど、むずかしくない。データ（タイマー割りこみ先にある音楽演奏ルーチンのデータ。PLAY文とかSOUND文とかの）を作るのが面倒くさい」

ち「読者の夢の1つに、FM音楽館の作品を、そのままファンダムゲームのBGMとして鳴らすことがあると思うんですよ。そうするにはゲームプログラムのほうを、あちこち改造しなくてならないのですか？」

A「いや、ゲームのほうは単にタイマー割りこみ命令を付け加えるだけでいいんだ。大切なのはBGMを鳴らす処理ルーチンのほうだ」

ち「じゃあ、処理ルーチンというのはFM音楽館のプログラムなんですね」

A「いいや、そのままじゃダメなんだよ！　そのプログラムをタイマー割りこみで動くように改造しなくては、FM音楽館の作品はそのままではBGMで鳴らない。タイマー割りこみで動くようにするにはデータ形式を変えるんだが、それが大変なんだ」

MORO「つまり、BGMの鳴らし方は2通りあって、その1つはマシン語を使ってするやり方。もうひとつは、メインプログラムと音楽プログラムの2つのプログラムを細かく、交互に実行させるやり方なんだ。わかりやすくいえば2人対戦ゲームといっしょなんだ。プレイヤー1がメインプログラム、プレイヤー2が音楽プログラムだとすれば、この2人がスムーズにたたかうのに必要なのはやっぱり、『細かく交互に実行すること』でしょ。そして、タイマー割りこみを使えばもっとかんたんにできるわけだ」

――なんとなくBGMの鳴らし方が見えてきたような気がする。この続きは、またいずれ。（ちえ熱）

情報局

『KICK！³』を10倍楽しくする方法

1992年1月号に掲載された『KICK！　KICK！　KICK！』を10倍楽しくする方法を、ハーイのなかまたちクン（兵庫県・14歳）が送ってきてくれたので、紹介しよう。

①1月号の付録ディスクを用意し、「KICKKICK．FD1」をロードし実行する。

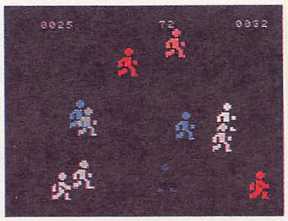
②タイトルが表示されたらCTRL＋STOPでプログラムを中断させる。

③次に「WARRIOR．FD1」をロードし実行する。

④プレイヤーの選択画面になったらCRTL＋STOPでプログラムを中断させる。

⑤そこで「CLS：A＝USR（Ø）」と打ちこんでリータンキーを押す。

すると『WARRIOR』の人間の形をしたキャラクタが上から降ってきた！　なんと『WARRIOR』のキャラクタで『KICK！～』が遊べるのだ。なんかすごい変。リプレイはCRTL＋STOPをして、⑤をすればOKだ。



↑①から⑤を実行するとこうなった。人がピュンピュン飛んでいくのがおかしい

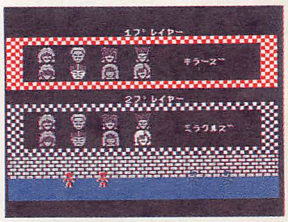
情報局

8チームから選べる『Fighting Soccer』

「例えば、『Fighting Soccer』で自分のチームを8チームの中から自由に選択できるようにしたり」これは1992年2月号の「あしたは晴れだ！」（テーマは「付録ディスクでやりたいほーだい」）に出てきた意見だ。この意見を読んで国分和輝クン（神奈川県・15歳）が、8チームから選べる『Fighting Soccer』（オリジナルは1990年9月号掲載）を送ってきてくれたのだ。やったね。付録ディスクのオマケコーナーに収録しているので遊んでみよう。

いちおう、ボールの蹴り方だけをかんたんに説明しておこう。山なりのボールを蹴るにはカーソルキー上。下方に蹴るにはカーソルキー下。横（前）に蹴るにはスペースキー＋カーソルキー上。スペースキー＋カーソルキー下で各チームオリジナルの必殺技が使える。あと、ゲーム中にINS＋DELでタイトル画面に戻れる。

なお、編集部の体制上、このゲームに関する遊び方の質問はいっさい受け付けません。ごめんね。



↑チームを選ぶときの画面。プレイヤー1、2、どちらも8チームの顔が並んでいるね

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造法やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝6月号のテーマ「投稿者の胸のうち」について、みんなの意見を大募集（しめ切りは3月末日）。また、「あしたは晴れだ！」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいな人の意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

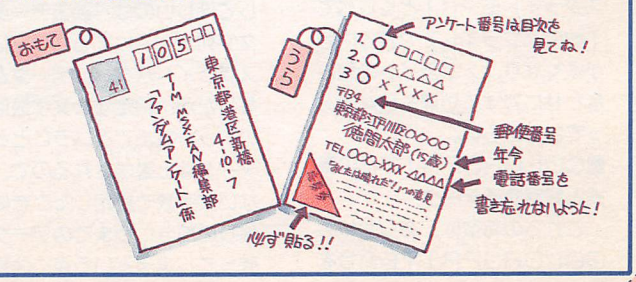
あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで（○○○に各コーナー名を入れる）。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね！

また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは3月末日。抽選で10名様にオリジナルテレカをプレゼントするよ。

■ハガキの書きかた



■アンケート集計結果（2月号）

2月号の集計結果を発表しよう。3位は、「トランペットの調べ」。2位は、「ちえ熱の選考会レポート」。1位は、おおっ「あしたは晴れだ！」でした。

【2月号ファンダムアンケート当選者発表】〈埼玉県〉山崎毅〈東京都〉古谷和俊〈神奈川県〉有澤達也・立川真治〈静岡県〉杉山豊〈滋賀県〉上田愛雄〈兵庫県〉石井規久・飯島正識・木下孝雄・田辺隆弘

ファンダムアンケート④ 応募券

超初心者 スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座

第16回 グラフィック入門その4

スプライトモード2にはさまざまな魅力がある。しかしそのぶん、データの作成や設定が複雑になっているのできちんと把握していないと思うようにはいかないのだ。

スプライトモード2のまとめ

今月はスプライトモード2についての解説の締めくくりの意味で、紹介していなかったECビットに関する内容も含めた、スプライトモード2のまとめをしようと思う。

■スプライトモード2とは

MSX2以降の機種で、画面モードをSCREEN4以降に指定すると、自動的にスプライトモード2の状態になる。

スプライトモード2の特徴をかんたんにまとめてみると、

①横に4枚までしか並べられなかったスプライトが、スプライトモード2では8枚まで可能

②COLORSPRITE命令を使用することで、パターンのドット横1列ごとに色を設定できる

③COLORSPRITE命令で設定するデータは、パレットコード(カラーコード)のほかに機能ビットの設定もでき、スプライトの重ね合わせや、衝突判定をするかの設定もできる

以上の3つが大きな特徴で、スプライトモード1とくらべて1枚のスプライトでできる内容が多くなり、スプライトの組み合わせに対する処理も種類があっておもしろい。

■COLORSPRITEの書式と設定するデータ

これらの特徴は、あらかじめCOLORSPRITE命令を使い、各スプライト面に対してデータの設定をしていなければ利用できない。

スプライト面に対するデータの設定方法には2通りの方法があり、1つはスプライト面全体に対して数値データで設定する方法。そしてもう1つはスプライト面のドット横1列ごとに文字列データで設定する方法だ。

それぞれの方法で設定されるデータは、パレットコードを基本とし、各機能ビットを1にするときに対応する数値を加えたものがデータとなり、スプライト面全体に対する設定ならば、このまま数値で設定できる。

文字列データで、スプライト面の横1列ごとに設定するときは、各列ごとに数値を計算し、それを文字コードとする文字に変換する。たんにCHR$関数の引数にして、そのまま使用してもいい。そして、それらの文字を上から順に並べたものを、COLORSPRITE$に設定すればいいのだ。ただし注意してほしいのは、数値データを文字列データにするやり方は、スプライトパターンデータとおなじだが、指定する文字数は縦のドット数までということと、データは上書きされるので、少ない文字数で設定したときは、残りの部分に今までのデータが残ってしまうという点に注意。

●スプライトモード1

- SCREEN1～3ではスプライトモード1が選択される
- 横に4つまで同時表示できる

●スプライトモード2

- SCREEN4以降ではスプライトモード2が選択される
- 横に8つまで同時表示できる
- COLORSPRITE命令により各スプライト面ごとに色パターンを定義することができ、同時に各機能ビットを設定することで、そのスプライト面に表示されるスプライトの衝突判定の有無や重ね合わせ処理などが設定できる

●COLORSPRITEの書式

・COLORSPRITE(n)=数値データ

スプライト面nに表示されるスプライトの色を、指定した数値の色に定義する。同時に各機能ビットの設定も行う

・COLORSPRITE$(n)=文字列データ

スプライト面nに表示されるスプライトの色を、横1列ごとに定義する。同時に各列ごとに機能ビットの設定も行う

●COLORSPRITEに設定するデータ

0～15……パレットコード
+32……ICビットをon(衝突判定なし)
+64……CCビットをon(優先順位なし)

※パレットコードの数値にそれぞれの機能ビットを設定値をたしたものをCOLORSPRITEの数値データとして設定する。文字列データの場合は、CHR$関数内のキャラクタコードとして使用する。なお、ECビットは+128だが、文字列データでのみ使用可能。

SB進路相談

今月から、この欄外のスペースを使って「スーパービギナーズ講座・進路相談」と題して、SBの読者からよせられた質問に答えていこうと思う。とはいうものの、今月は、はじめましてのあいさつと、進路相談であつかう質問の種類を紹介することにしよう。【進路相談で受け付ける質問】この進路相談で受け付ける質問は、①いままでのスーパービギナーズ講座の記事で、わからなかったところや、こんなところも知りたいという質問や要望　②この命令の使い方

各機能ビットの働き

スプライトモード1では、1つのスプライトにつき1色しか使えず、おまけに横に4枚までのスプライトしか表示できなかったので、どんなにがんばっても4枚重ねて4色しか表現できなかった。しかし、スプライトモード2では、1枚のスプライトでも、ドットの横1列ごとに色を指定できるので、8×8ドットの1枚のスプライトでも、最大で8色使えるようになった。

さらに機能ビットを操作することで、ドットの横1列で2枚重ねなら3色、3枚なら7色、4枚重ねれば15色すべてを同時に使うこともできるのだ。

機能ビットには、このようにそのスプライト面に表示されるスプライトの性質に関する設定を行う働きがあり、ECビット、CCビット、ICビットの3種類が用意されている。

これら機能ビットの働きは、あとで詳しく説明するが、ECビットは表示されるスプライトの位置を左に32ドットずらす働きがあり、CCビットはそのスプライト面の優先順位を放棄させる働きがある。そしてICビットには、そのスプライトがほかのスプライトと衝突したとき、衝突判定をするかどうかを設定する働きがあるのだ。

ECビット　32ドット表示位置をずらす

このECビットが1のとき、スプライトの表示位置を左に32ドットずらす働きがある。これはスプライトモード1と共通の機能ビットで、スプライトを画面の左端から出現させるときなどに使用する。

PUTSPRITE命令でスプライトを表示させるとき、X座標をマイナスの値にすると、自動的にECビットが1になり、VRAMにあるX座標の値が調整(+32)される仕組みになっているので、画面の左端からスプライトを表示させるのにECビットが関係していると気付かない人も多いだろう。

しかし、このECビットは、COLORSPRITE命令に数値で設定するとエラーになるので文字列でしか設定できず、PUTSPRITEで座標を指定すると、それにともない変化してしまうので使いにくい。

だが、スプライトの一部だけ32ドット左にずらすというおもしろいことができるので、使いようによっては貴重な機能だ。

ICビット　スプライト衝突判定の設定

ICビットの働きは、ほかのスプライトと重なったときに、衝突衝突を発生するかどうかを設定するものだ。

つまり、ICビットを1に設定したスプライトは、衝突判定を行わなくなるので、スプライト衝突割りこみを使用したプログラムでも、そのスプライトとほかのスプライトが衝突しても割りこみ処理を実行しない。

例えば、上から石と雪のかたまりが降ってくるのをよけるゲームを作るとき、雪のかたまりは痛いけどゲームが続行できるなんていうのにちょうどよい。

また、文字列データで設定するときは、部分的に設定することができるので、例えば風船のヒモの部分は衝突判定しないがゴムの部分は衝突判定する、というような工夫もできる。

ICビットは細部の工夫に利用すると効果的だろう。

CCビット　スプライト面の優先順位をなくす

●基本的な性質

CCビットには基本的な性質として、以下の3つがある。

①CCビットが1のスプライトは優先順位を放棄し、基本的に優先順位は持たない

優先順位とは、スプライトが2枚以上重なったとき、どのスプライトから優先的に表示するかの順位で、スプライト面番号が小さいほど高くなる。

②ICビットとおなじく、CCビットが1のスプライトも衝突判定を行わない

③CCビットが1のスプライトが持っていた、もとの優先順位より高い優先順位を持つスプライトが存在するとき、そのスプライトと等しい優先順位を得ようとする。もし、条件にあうスプライトが複数存在するときは、もとの優先順位にいちばん近いスプライトと等しい優先順位を得ようとする

ここで注意してほしいのは、もとの優先順位より高いスプライトでも、おなじようにCCビットが1のスプライトは優先順位を放棄しているので、この条件の対象にならないということ。

●表示されるための条件と表示されたときの性質

CCビットが1のスプライトは単独では画面に表示されず、表示するためには条件を満たさなくてはいけない。また、その性質も条件を満たすまでは基本的な性質のままなのだが、条件が満たされたあとでは性質が変化してしまうのだ。

④CCビットが1のスプライトは、③の条件にあうスプライトとY座標が等しい部分のみ画面に表示される。このとき、③の条件にあうスプライトとおなじ優先順位を得ることができる

CCビットが1のスプライトが表示されるための条件がこれで、横1列ごとに③の条件にあうスプライトがあるかの判別をする。条件にあうスプライトがあれば、その列は画面に表示されて優先順位を得る。つまり、CCビットが1のスプライトが表示されたときは、必ず優先順位を得た状態になっている。

またこのことからスプライト面0のCCビットを1にしても、③の条件にあうスプライトは存在しないので、絶対に画面に表示されないことがわかる。

⑤CCビットが1のスプライトが優先順位を得た場合、そのスプライトの性質も受け継ぐ

CCビットが1のスプライトが表示されたときに得るのは優先順位だけでなく、ICビットの状態も得ることができるのだ。

⑥CCビットが1のスプライトと、③の条件にあうスプライトとが重なると、両方のスプライトの色のORの色になる

④の性質から、CCビットが1のスプライトは、③の条件にあうスプライトと重なったとき、等しい優先順位を持っている。

優先順位が等しいスプライト同志が重なったとき、その部分の色は、たがいに隠しも隠されもせずに、両方の色のORの色となって表示されるのだ。

これがCCビットの最大の魅力となる部分で、この性質からスプライトを重ね合わせての色の変化が楽しめるのだ。

⑦CCビットが1のスプライトは、③の条件にあうスプライトが表示されると、おなじ位置に移動して優先順位を得る

これは③の性質の強さの現れのようなもので、これを利用すれば重なったスプライトを1つのパターンとして操作することが可能になるのだ。

ほかの機能ビットに比べて、このCCビットはかなり複雑だ。しかし、CCビットはスプライトモード2の目玉的な存在なので、理解できなくても、どんどん使ってみてほしい。

SB進路相談

や意味が知りたい　③ファンダムのプログラムでこんな計算式(または命令、データなど)があったけど、どんな意味があるのか知りたい　④スーパービギナーズ講座で紹介してほしいテーマ　以上の4つに限ることにする。でも、その他の内容でも、ハガキ1枚だにしてもいいという覚悟があるなら、どんどん送ってきてもかまわない。もしかしたら、答えることができるかもしれない。

アルゴリズム甲子園

THE BADMINTON
対戦アルゴリズムの巻⑤
▶遊び方は42ページ

最強のアルゴリズムは？

先月号で5人の入賞者が決定したが、それぞれのアルゴリズムを戦わせてみた場合、最も強いのはどれだろうか？

そこで、5人のアルゴリズムを対戦させるウォッチモードを作ってみた（付録ディスクに収録されています。ファイル名「BADWATCH．AL4」）。

大会は2回総あたりのリーグ戦で、公平を期するため2戦目はコートチェンジをおこなった。また、学習機能をもつSERIEFは常に初期状態（学習していない状態）で、レベル別にわかれているゴマちゃんはレベル1（最強）でプレイした。

結果は下のとおり、圧倒的な強さでゴマちゃんが優勝。ネットすれすれのショートサーブを打ち、甘いレシーブが来たらすかさずスマッシュ！　この必勝パターンは柔軟性に欠けるコンピュータ相手には無敵だった。

各アルゴリズム間の力の差が大きく（というより、プレイがワンパターン化してしまってて）、9－0のスコアが圧倒的に多かったが、準入選のSERIEFと森一弘の試合は、ラリーの応酬が続き、見応えのある好勝負となった。はからずも、パターンが豊富でリアルなプレイが楽しめるという点でもこの2人のアルゴリズムの優秀性が証明されることとなった。

■ウォッチモードを作るには

プログラムそのものは、5人のアルゴリズムをくっつけて、打つ番になったら、そのプレイヤーを担当するアルゴリズムに飛ばしてやるだけでいい。

ただし、各アルゴリズムはもともとプレイヤー2（右コート）用に作られているため、対戦させる場合、コートが逆になるプレイヤー1側にくるアルゴリズムには何らかの処理をほどこさなければならない。

その手段として、アルゴリズムのデータそのものを反転させる方法と、アルゴリズムはそのままで、シャトルのX座標を反転させる方法とが考えられるが、ここでは後者を選んでみた。そのフローチャートが右図だ。

はじめにシャトルのX座標を保存しておき、プレイヤー1のとき、ネットを中心にX座標および移動増分を反転させる。これで、どちら側でも同じアルゴリズムを使うことができるのだ。もちろん、メインに戻ったら、もとに戻すことも忘れてはならない。つまり、各アルゴリズムでの判断を仮想座標系でおこなっている形にしたわけだ。

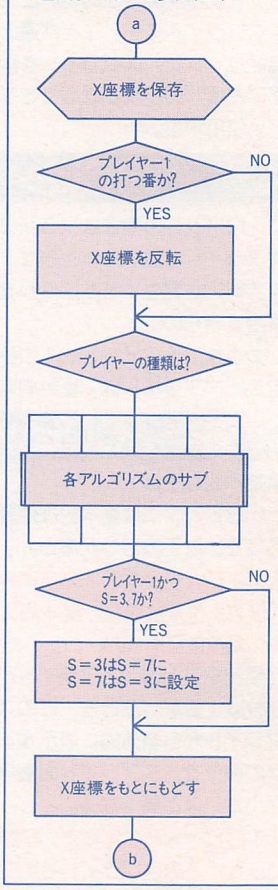
そして、プレイヤー1とプレイヤー2とではキー操作に違いがある（スマッシュとドロップが逆になる）ので、それを修正するルーチンも必要となる。

これらの処理をa（行70）とb（行80）の間に加えればOK。

今回のプログラムは、いろいろな判断処理をつけ加えたためスピードが遅くなってしまった。それよりは、各アルゴリズムのデータそのものを反転して、それぞれについてプレイヤー1・2用の2種類ずつのアルゴリズムを用意して、それを分岐していくほうがスピードは速くなったに違いないのだが、しめ切りとの関係でその方法は断念した。

これからの春休み、みんなも改造にチャレンジしてみよう。

バドミントン大会用の追加アルゴリズム



アルゴリズム別 対戦 結果表

	S	森	L	ぼ	ゴ	計
SERIE F		○○	●●	○○	●●	4勝4敗
森一弘	●●		●●	○○	●●	2勝6敗
Lovely Dream	○○	○○		○○	●●	6勝2敗
ぼちかる	●●	●●	●●		●●	0勝8敗
ゴマちゃん	○○	○○	○○	○○		8勝0敗

さいごに

Orc：5回にわたって、『THE BADMINTON』の1人プレイ化に取り組んできたけど、とりあえず今回で完成だね。

ファジー鈴木：いや〜、最初は半分冗談でいってたけど、やればできるもんだなあ。

O：ウォッチモードまでできちゃったもんね。でもまあ、これも読者のみなさんがアルゴリズムを作ってくれたおかげ。投稿してくれたみなさん、どうもありがとう！

フ：ところで、次は何をやるの？

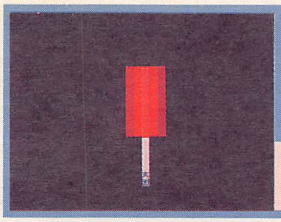
O：決まってないから、読者のみなさんから募集しようと思って。ご要望は、ファンダム内「アルゴリズム甲子園」係へ送ってね。

フ：ちぇ、それまでお休みか。

O：ラクできていいんじゃない。

フ：へへへ、バレたか。

デスク：ええい、いいかげんに、そのNHK教育ノリはやめんかい。



おみくじ

MSX MSX2/2+RAM8K by S. YACHIDA

▶遊び方は34ページ

変数の意味

A、Z……変数型宣言用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
I、J……ループ用
R……おみくじの棒の種類(0から順に大吉、中吉、小吉、吉、末吉、凶、大凶)

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード設定⇨乱数初期化●画面の表示幅設定⇨1行に5文字●画面の色指定●ファンクションキーの表示禁止●変数型宣言⇨AからZを整数型に●エスケープシーケンス用変数設定●カラーテーブル設定(グラフィックキャラクタの大中小などの色を暗い緑・文字の背景を明るい黄色に、"("を透明・明るい赤に、"0"を透明・赤に、"8"を透明・暗い赤に、"@"を透明・明るい黄に、"H"～"O"を暗い緑・明るい黄に)

② 箱出現

●箱のキャラクタパターン定義●文字のキャラクタパターン定義●箱の表示

③ 効果音設定

●効果音設定

④ ガシャガシャガシャ

●トリガー入力判定⇨押されていなければ行4をくり返し●箱を上下に振る(〈ESC〉Hにより、LOCATE位置(0, 0)で、〈ESC〉Mの行削除により箱を上に、〈ESC〉Lの行挿入により箱を下に振る)●効果音●スカ判定⇨乱数により90%の確率で行4をくり返す

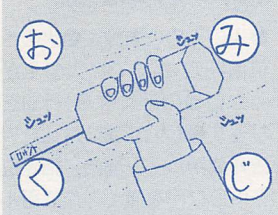
⑤ おみくじ出現

●乱数によりおみくじの種類を決める●おみくじの下の文字を表示(吉、凶)●1行挿入●おみくじの上の文字を表示(大、中、小、末、空白)●5行分おみくじの棒を表示

⑥ 効果音⇨リプレイ

●効果音設定●効果音ループ開始●ウエイト●おみくじの種類により音階を設定●効果音●効果音ループ終わり●スティック入力によるリプレイ処理●おみくじの棒を消す●行3へ飛ぶ

プログラマからひとこと　なんで中凶と小凶はないの?



はじめての採用です。やっぱり、アイデアが命だと思いました。この本がでるころは、無事に高校合格しているか心配なのであります。さて、今年あと9か月弱の運勢を、このおみくじで占ってみましょう。大凶が出ても、いっせい責任をとりません。大吉が出るまで何度もやらぬように。ところで、中吉と小吉があるのに、なんで中凶と小凶はないのだろう。それを考えると、今日も眠れません。では、さようなら。

S・YACHIDA　神奈川・15歳

補足

行1のVPOKE命令はカラーテーブルを変更する命令となっていますが、どのように変っているかを確かめるには、SCREEN1で設定したあとに、

```
FOR I=40 TO 79:PRINT CHR$(I);:NEXT
```

とすると画面に色が変わった状態で表示されます。FOR文の数字は今回変更のあった文字のキャラクタコードです。

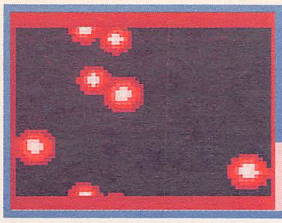
また、行1のグラフィックキャラクタの大中小などの色変更はプログラム中では意味を持たないようで、開発時のものが残っていたのだと思われます。

(Orc)

OMIKUJI .FD4

```
1 SCREEN1,RND(-TIME):WIDTH5:COLOR15,0,0:KEYOFF:DEFINTA-Z:E$=CHR$(27):VPOKE8195,203:VPOKE8197,9:VPOKE8198,8:VPOKE8199,6:VPOKE8200,11:VPOKE8201,203
2 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:VPOKE(40+I*8)*8+J,0:NEXTJ,I:FORI=0TO63:VPOKE576+I,VAL("&H"+MID$("10fe1010284482000010fe92fe1010100010105454921010000010FE107C007C447C10FE107C3854549282AA9AB2AA82FE",I*2+1,2)):NEXT:LOCATE0,6:FORI=0TO9:PRINT"80(08";:NEXT
3 SOUND0,255:SOUND1,15:SOUND6,10:SOUND7,54:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,10
4 IFSTRIG(0)=0THEN4ELSEFORI=0TO5:PRINTE$"H"E$"M":NEXT:FORI=0TO5:PRINTE$"H"E$"L":NEXT:SOUND13,0:IFRND(1)>.1THEN4
5 R=INT(RND(1)*7):PRINTE$"Y0"CHR$(34)MID$("KKKKKMM",R+1,1)E$"Y0 "E$"L"E$"Y0"CHR$(34)MID$("HIJ@L@H",R+1,1):FORI=0TO4:PRINTE$"Y0 "E$"L"E$"Y0"CHR$(34)"@":NEXT
6 SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND12,50:FORI=0TO2:FORJ=0TO100:NEXT:SOUND0,ASC(MID$("ヨェッェヨっヨっェヨェェヨェヨキハハ××ェ",R*3+I+1,1)):SOUND13,1:NEXT:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:FORI=0TO6:PRINTE$"Y0 "E$"M":NEXT:GOTO3
FINE!
```


〈ファンダムニュース／読者アンケート1月号集計結果発表①〉さあ、1月号のファンダムBESTファーイブ！　5位は"栃木の職人"Nu～のコミカルでちょっぴりスリル感のある『黄金狂』。4位は、実力なんて関係ない、すべてが拾うカードのみにかかってた(気がする)『CARD-BATTLE』。あのエンディングをAVフォーラムに使いたいなあ。続いて3位は『Warrior』。わたしのお気に入りの必殺技は"とびげり"だった。



快感！

MSX MSX2/2+RAM32K by Nu～

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標

グラフィック座標

A、B……火の玉の表示座標

その他の変数

C(n)……火の玉の色⇨火の玉に黄色から赤へのグラデーションをかけるために使用

D……USR関数呼び出し用

I、J……ループ用

L……画面の横スクロール用ループ変数／ゲームオーバー時の画面縦スクロールの開始位置

Q……ステージ数

S……スティック入力値

X(n)、Y(n)……入力による自機の移動増分⇨nはスティック入力値が入る

Z……自機の飛行距離用カウンタ⇨0.5ずつ増加

プログラム解説

(10) 初期設定

●マシン語領域確保●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇨文字出力準備●自機のスプライトパターン定義●USR関数定義

(20) 増分設定

●自機の移動増分用配列計算●火の玉の色用配列計算

(30) マシン語書きこみ

●VRAMとメモリ間のデータ転送用マシン語の書きこみ

(40) ステージ更新

●ステージ数更新●ステージ数表示●画面消去●火の玉配置用ループ開始

(50) 火の玉配置

●火の玉の位置設定●火の玉の位置判定⇨【すでに火の玉があるか自機の近くなら】行50を繰り返す●【そうでなければ】火の玉作成用ループ開始／指定位置を中心に円を描く／作成用ループ、配置用ループ閉じ／USR関数呼び出し※次ページ参照

(60) ゲーム前設定

●自機の座標設定●飛行距離用カウンタ初期化●効果音

(70) 横スクロール

●横スクロール用ループ開始●USR関数呼び出し※次ページ参照

(80) 自機移動

●スティック入力受け付け●自機の座標更新●自機のスプライト表示●ゲームオーバー判定⇨【まだのとき】飛行距離表示／飛行距離用カウンタ更新／ステージクリア判定⇨【まだのとき】横スクロール用ループ閉じ／行70へ飛ぶ●【クリアなら】効果音／行40へ飛ぶ

(90) ゲームオーバー

●デモ用ループ開始●自機の色切り換え●効果音●デモ用ループ閉じ●縦スクロール用ループ開始●USR関数呼び出し※次ページ参照●縦スクロール用ループ閉じ●行60へ飛ぶ

マシン語解説

●USR：画面データの保存

D000～D00D

VRAMの引数で指定された領域から、6000H(1536)バイトメインRAMに転送する。

●USR1：画面データの表示（スクロール処理）

D00E～D01A

メインRAMの引数で指定された領域から、6000H(1536)バイトVRAMに転送する。

■BIOS解説

【LDIRMV：0059H】

HLレジスタで指定されたVRAM領域から、BCレジスタで指定されたバイト数ぶん、DEレジスタで指定されたメインRAMの領域にデータを転送する。

【LDIRVM：005CH】

HLレジスタで指定されたメインRAMの領域から、BCレジスタで指定されたバイト数ぶん、DEレジスタで指定されたVRAM領域にデータを転送する。

(MORO)

プログラマからひとこと

日本は広い

このゲームは、昨年6月号の「マシン語の気持ち」をもとに、マシン語スーパービギナーの私が、さんざん苦労して作ったものです。ぜひプレイしてやってください。タイトル気分が味わえます。しかし、ありがちなゲームだなー。2月号なんてすごかったもんね。台風、くらやみ、洗濯機にトランペット、そのうえ、おならまで、なんでもゲームにしてしまう。日本は広い。いろんな人がいるもんだ。私もがんばらねば。反省!!　イラストは高校受験間近の娘に描いてもらいました。

Nu～　栃木・46歳

KAIKAN　.FD4

```
10 CLEAR200,&HC000:COLOR15,1,6:SCREEN3,0
:DEFINTA-Y:OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="た!
ｲ3ﾋx":DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD00E
20 FORI=0TO8:X(I)=((I>5)-(I>1ANDI<5))*4:
Y(I)=((I=8ORI<3ANDI>0)-(I>3ANDI<7))*4:NE
XT:FORI=0TO4:C(I)=11-I+(I=4):NEXT
30 FORI=0TO26:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$
("210000ED5BF8F7010006CD5900C92AF8F71100
0001000 6CD5C00C9",2*I+1,2)):NEXT
40 Q=Q+1:FORI=0TO3:COLORI+12:DRAW"BM8,8"
:PRINT#1,"STAGE";Q:NEXT:CLS:FORI=0TO4+Q
50 A=RND(1)*224+16:B=RND(1)*160+16:IFPOI
NT(A,B)<>10RA<96ANDB>60ANDB<128THEN50ELS
EFORJ=0TO4:CIRCLE(A,B),J*((IAND1)+3)+3,C
(J):NEXTJ,I:D=USR(&HC000):D=USR(&HC600)
60 X=28:Y=92:Z=0:BEEP:BEEP
70 FORL=0TO1535STEP8:D=USR1(&HC000+L)
80 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
:PUTSPRITE0,(X,Y),5,0:IFPOINT(X+4,Y+3)=1
THENPSET(Z,0),15:Z=Z+.5:IFZ<254THENNEXT:
GOTO70ELSEPLAY"V15L4N84":GOTO40
90 FORI=0TO15:PUTSPRITE0,,,15-I:BEEP:NEXT
:FORI=LTO307 0STEP256:D=USR1(&HC000+IMOD1
536):NEXT:GOTO60
```


〈ファンダムニュース／読者アンケート1月号集計結果発表②〉2位はMSX版『遙かなるオーガスタ』の『ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ』。この作品は第17回季間奨励賞を受賞した。そして、1位はこの世に「ストリートファイターII」というおもしろいアーケードゲームがあることをわたしに教えてくれた「S－FIGHTER」。その作者から「2人のガイル」と「2人のバルログ」が届いている。わたしとしてはオマケででも収録したいのだが。（ち）

プログラムの焦点

『快感!』のスクロール

『快感!』の作者Ｎｕ～さんのコメントによると、91年６月号のマシン語の気持ちを参考にしたとのことだが、解説の手紙には各画面モードでの試行錯誤のようすも書かれていた。マシン語もＢＡＳＩＣと変わらず、モノにするにはいろいろ試してみるのがいちばんの方法だ。

さて、解説に入るが、このたった27バイトのマシン語で行っているスクロール方法では、画面に書かれた画像データを、いったんＶＲＡＭからメインＲＡＭに保存しておき、それを少しずつずらしてＶＲＡＭに転送することでスクロールを実現するものだ(図１参照)。そのためにマシン語プログラムはＵＳＲとＵＳＲ１の２つにわかれている。

ふむふむ、とこれだけの解説で理解できる人は、恵まれた理解力を持った人や、プログラミングに慣れた人たちだけで、ふつうの人や初心者にはわからないだろう。そこで、実際にどのようにしてスクロールしているか解説しよう。

■スクロールの仕組み

このスクロールの仕組みは、テキスト画面でキーを押すだけで理解できるかもしれない。

画面をＳＣＲＥＥＮ１(またはＳＣＲＥＥＮ０)にして、カーソルをいちばん左上に移動(ＨＯＭＥキーを押す)し、文字を画面いっぱいに打ちこんでいこう。そして、またカーソルをいちばん左上に移動し、ＤＥＬキーを押しっぱなしにしてみよう。画面が横にスクロールしているように見えるだろう。じつはこれとおなじような仕組みになっているのだ。

気づいた人もいるだろうが、このスクロール方法には２つのポイントがある。１つには、一度消えてしまった文字は復活しないということと、もう１つは画面下のほうがあいてしまうことだ。そこで、ＶＲＡＭからメインＲＡＭに画面データを保存しているのだ。そして、そのとき２画面ぶんのデータを続けて転送することで、画面の下のほうにも絵が表示されて見えるのだ。画面の下にあいていた部分には、画面から消えていった部分が収まり、ちょっと変則的なスクロールになるのだ。

ただし、これはあくまでテキスト画面でのことで、『快感!』のようにＳＣＲＥＥＮ３の場合では、少し工夫が必要だ。

ＳＣＲＥＥＮ３は、４×４ドットのブロックという単位で画面が構成されている特殊な画面で、ＶＲＡＭの役割もちょっと変わっている(図２参照)。ＶＲＡＭのデータ１バイトで、画面の横２ブロックに対応しているので、横スクロールのとき２ブロック単位にしなければいけない。しかも、パターンジェネレータテーブルでは８バイトで１組のデータ構造になっているので、転送するデータの単位も８バイトでないとまずい。リストの行70のループに付いているＳＥＴＰ８の意味がこれだ。

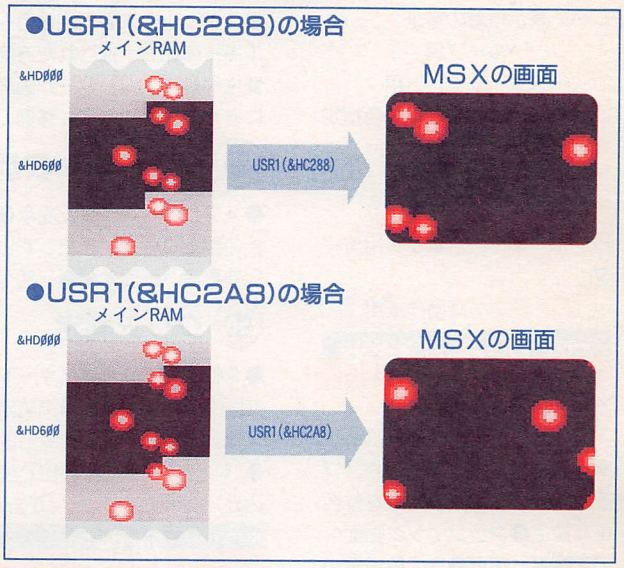
また、縦スクロールも同様に、32バイト単位でデータを転送すればいいように思えるが、ここでも32×８、つまり256バイト単位でないとうまくいかない。行90のなかほどのループに付いているＳＴＥＰ２５６のようにしなければいけないのだ。

完成した『快感!』に右上改造リストを追加・修正してＲＵＮすれば、このスクロールの仕組みがよくわかるだろう。

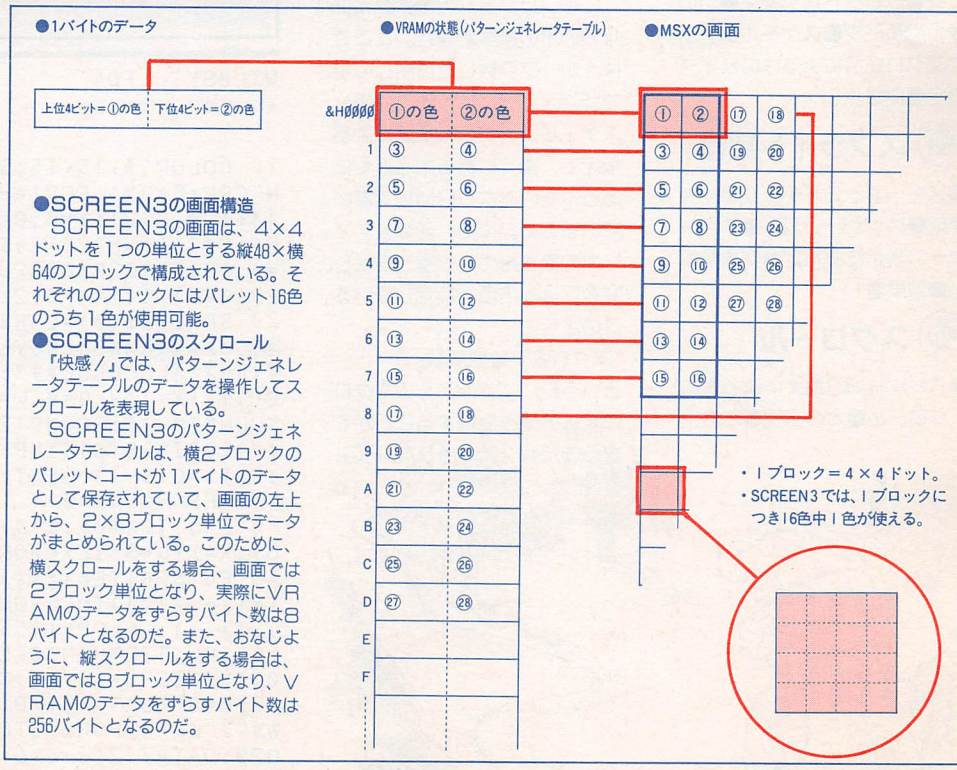
■『快感!』の改造用リスト

```
40 CLS:LINE(4,4)-(248,184),15,B:D=USR(&H
C000):D=USR(&HC600):GOTO60
80 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
:PUTSPRITE0,(X,Y),5,0:IFPOINT(X+4,Y+3)MO
D14=1THENPSET(Z,0),15:Z=Z+.5:IFZ<254THEN
NEXT:GOTO70ELSEPLAY"V15L4N84":GOTO40
```

■図１ スクロールの仕組み



■図２ SCREEN3のVRAM構造



●SCREEN3の画面構造

SCREEN3の画面は、４×４ドットを１つの単位とする縦48×横64のブロックで構成されている。それぞれのブロックにはパレット16色のうち１色が使用可能。

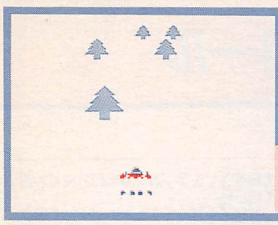
●SCREEN3のスクロール

『快感!』では、パターンジェネレータテーブルのデータを操作してスクロールを表現している。

SCREEN3のパターンジェネレータテーブルは、横2ブロックのパレットコードが１バイトのデータとして保存されていて、画面の左上から、2×8ブロック単位でデータがまとめられている。このために、横スクロールをする場合、画面では2ブロック単位となり、実際にＶＲＡＭのデータをずらすバイト数は8バイトとなるのだ。また、おなじように、縦スクロールをする場合は、画面では8ブロック単位となり、ＶＲＡＭのデータをずらすバイト数は256バイトとなるのだ。

ピンポンのファンダム

〈ファンダムニュース／村林クン、ごめんなさい〉３月号の付録ディスク内にある「ファンダムＧＡＭＥＳ」で、『上昇気流』の作者が「ＭＩＪＩＮＫＯ－ＳＯＦＴ」になっていましたが、「村林恒」の間違いでした。村林クン、ＭＩＪＩＮＫＯ－ＳＯＦＴクン、ごめんなさい。ちなみに、本誌のほうでは正しい作者になっています(あたりまえだ!)。ほんとにごめんなさい。悪いのはみんなデヌクのわたしです。(コルサコフ)



Wild Skiing

MSX2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は35ページ

変数の意味

X……スキーヤーの表示位置
Q……表示位置の増分
I、J……ループ用
S……スティック入力用
C(n)……スクロール用色指定
W……すべった距離
T……ミスの数
B……ハイスコア
R、G、B……パレット用データ
T、C、X……画面作成用

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面色設定●画面モード、プライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面への文字表示準備●木の色指定ループ●パレット切り換え●木の表示用ループ●スケールファクタマクロ命令による木のサイズ指定●変数設定

⑳ スプライト定義

●スキーヤーのパターンデータ作成●メッセージ消去●スキーヤーの表示位置指定●変数初期化●効果音

㉚ スクロール

●パレット切り換えによる木のスクロール●木の出現●木の出現時の効果音

㊵ スキーヤー移動

●スティック入力判定●カーソルキーの左右、押された方向に慣性移動⇨スキーヤーが画面端にきたときは逆方向に移動

㊺ スキーヤー表示

●スプライトパターン表示●木との当たり判定⇨当たっていたら効果音、画面効果●行30へ

㊿ クリア判定

●クリアしていればスキーヤーを画面外へ●ハイスコア判定●スコア表示●リプレイ⇨行20へ●パレットデータ(行10で読み込み)　(がまこ)

補足

このプログラムのポイントは行10の木の描写処理だ。ここでは、ループ変数JをGMLの中で"S=J;"という形で使用し、スケールファクタの変数による指定で、遠くにある木と近くにある木を、おなじGMLで描いているのだ。また、変数X、Yは木の描き始めの位置を指定し、変数Cは木の色を指定している。このように、

"マクロ名=数値変数;"

という形にすれば、そのマクロに変数の値を使用することができるのだ。　(MORO)

プログラマからひとこと　ぼくはクソゲーだと思った

こんにちは、また弟です。中西のホッピングをまねてみて、両手ばなしはできるようになったんですが、なわとびはできません。あれは人間にはできないでしょう。ところで、このスキーゲーム、ぼくはクソゲーだと思ったのですが、編集者の手違いがあったようです。まあ、いいや。次回作は『スーパー中西伝説』らしいですよ。

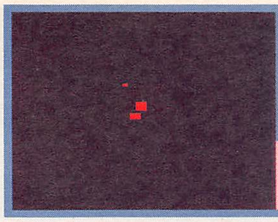
SILVER SNAIL(の弟)　兵庫・?歳

WILDSKI .FD4

※行20の「■」はCHR$(144)です。

```
10 COLOR13,15,15:SCREEN5,3:DEFINTA-Z:OPE
N"GRP:"AS#1:FORI=-2TO2:READR,G,B:COLOR=(
13+I,R,G,B):Y=0:C=RND(1)*5:FORJ=4TO28STE
P4:C=C+1:X=128+2*I*J:DRAW"C=C;BM=X;,=Y;S
=J;G2RG2RG2R3D2R2U2R3H2RH2RH2S4":PAINTST
EP(0,5),C:Y=Y+J*2:NEXTJ,I:B=99
20 SPRITE$(0)=CHR$(1)+CHR$(3)+"''Oぬ/&YLP
■■っこを♠タととめぬうdこRゃYゃむca":COLORSPRITE$(0)="
すすせせささささしししししししすす":DRAW"BM0,0":PRINT#1,SP
C(11):X=112:Q=0:W=RND(-6):T=0:SOUND7,31:
SOUND10,16:SOUND12,56
30 FORI=10TO1STEP-1:COLOR=(I,7+C(I),7,6)
:C(I)=C(I-1):NEXT:C(1)=4*(RND(1)>.9):IFC
(1)THENSOUND13,4
40 S=STICK(0):Q=Q+(S=7ANDQ>-6)-(S=3ANDQ<
6):X=X+Q*5:IFX<0ORX>234THENQ=-Q:X=X+Q*6
45 PUTSPRITE0,(X,178),,0:W=W+1:IFC(POINT
(X+16,210))THENSOUND13,0:COLOR=(15,7,0,0
):T=T+1:COLOR=(15,7,7,6):GOTO30
50 IFW<172THEN30ELSEFORI=0TO54:PUTSPRITE
0,(X,178-I*4),,0:X=X+Q:Q=Q+SGN(112-X):NE
XT:B=B-(B>T)*(T-B):DRAW"BM0,0":PRINT#1,"
みす"T"はい"B:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOT
O20:DATA7,2,2,6,6,6,,4,7,3,6,4,7,7,6
```


〈ファンダムニュース／ここだけの話〉ファンダムでは採用者に対し、採用された作品をROMカートリッジにし、作者にプレゼントする約束になっている。しかし、諸般の事情からそのプレゼントROMを2年間ため続けてしまい、ようやく1991年12月号までに採用された作者に対しての発送が終わった。大変遅くなって申しわけありませんでした。また、それでも「プレゼントROMが届いていない」という人がいましたら編集部までご連絡ください。(ち)



ETROⅡ

MSX 2/2+ VRAM64K by TAKERON

▶遊び方は36ページ

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……砂の座標／砂のまわりのグラフィック転送座標

その他の変数

A……ループ用／X座標増分
I……Y座標増分
J……ジャンプカウンタ
K……砂のX座標移動量
L……入力機器番号
P……砂の下の状態(カラーコード)
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
T……タイム

プログラム解説

① 初期化

●乱数初期化●グラフィック画面をファイルとして開く⇒文字出力準備●変数を整数型に宣言

② 岩の配置

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●砂のスプライトパターン定義●パレット切り換え●アクティブページをページ1に切り換え●画面消去●画面をカラーコード8で塗る●フィールド作成●赤い岩の配置●入力機器番号設定●砂の移動増分設定

③ 砂配置

●ゴール配置●スタート位置の岩消去●アクティブページをページ0にもどす●砂のスプライト表示●画面をカラーコード4で塗る●砂の座標設定●パレットの初期化⇒色をもとにもどす●タイマー初期化●砂の移動判定用変数初期化

④ 砂移動

●スティック入力受け付け●X座標増分計算●ジャンプカウンタ更新●Y座標増分計算●ジャンプカウンタ設定●X座標更新

⑤ ⑥ ゴール判定

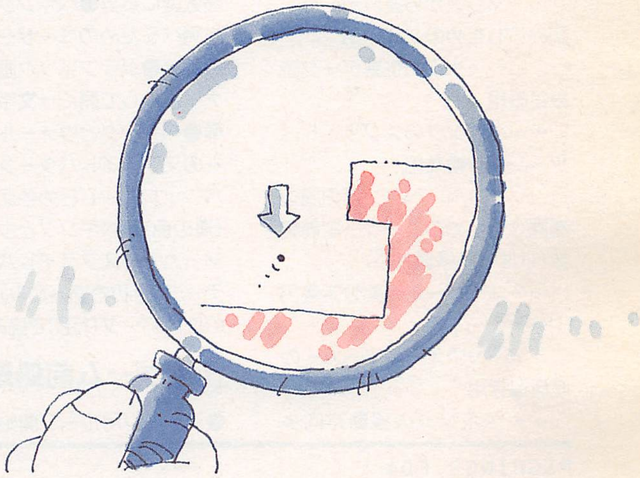
●Y座標更新●ページ1から砂を中心とした部分をページ0に転送●クリア判定⇒砂がゴールにたどりつけばタイム計算、表示／リプレイ●まだなら砂の下の状態判定⇒砂の下が空間でなければY座標更新／ジャンプカウンタ設定●行4へ飛ぶ

補足

行2の最後にある変数Lに代入されている数字を1に変えるとジョイスティックでも遊べる。

ゲーム中、まれにゴールが岩に囲まれていたり、スタート地点を岩がアーチ状に取り囲む可能性があり、実際にゴールが囲まれるケースに遭遇した。対処するのが面倒でも、CTRL＋STOPは避けたいので、ギブアップぐらいはほしかった。

(MORO)



プログラマからひとこと

パートⅠはこの世にありません

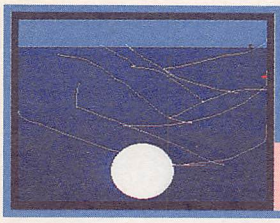
このゲームのパートⅠは、現在この世にはありません。ファンダムに送る直前に、バッチファイルをKILLで消したためにディスク全体のデータが消えてしまいました。私は、N－XADとゆうグループに所属していて、ただいまMSX対応の全6ステージのシューティングゲーム、その名も「STAR FIRE」、ディスク版で、全国のパソコンショップに6千円で売ってません。まだ企画の段階で、少ししかできてません。このゲームは、主人公が跳ね回る、なんでもアリのタイムトライアルです。主人公がバウンドするのは、偶然そうなってしまったものです。

TAKERON 東京・18歳

```
ETRO2    .FD4

1 R=RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z
2 COLOR15,1,1:SCREEN5,Ø:SPRITE$(Ø)="♠":F
ORA=1TO15:COLOR=(A,Ø,Ø,Ø):NEXT:SETPAGE,1
:CLS:PAINT(Ø,Ø),8:LINE(2Ø,2Ø)-(235,191),
1,BF:FORA=ØTO9Ø:LINE(RND(1)*215+2Ø,RND(1
)*181+2Ø)-STEP(1Ø,9),8,BF:NEXT:L=Ø:K=2
3 LINE(RND(1)*5Ø+15Ø,RND(1)*99+5Ø)-STEP(
1Ø,1Ø),3,BF:LINE(31,17Ø)-(51,19Ø),1,BF:S
ETPAGE,Ø:PUTSPRITEØ,(127,93),15:PAINT(Ø,
Ø),4:X=41:Y=18Ø:COLOR:TIME=Ø:P=Ø
4 S=STICK(L):A=(S=7)*K-(S=3)*K:J=J-(J<5)
:I=I-(I<5)-J*(J<5):J=J+(J=5ANDSTRIG(L)AN
DP<>1)*(J+5):X=X-A*(POINT(127+A,94)=1)
5 Y=Y+I:COPY(X-2Ø,Y-2Ø)-(X+2Ø,Y+2Ø),1TO(
1Ø7,75),Ø:IFPOINT(127,93)=3ORP=3THENPSET
(88,64),15:T=TIME¥6Ø:PRINT#1,USING"##分##
秒かかった";T¥6Ø,TMOD6Ø:FORA=ØTO1:A=-(STICK(L
)=1):NEXT:GOTO2ELSEP=POINT(127,95):IFP<>
1THENY=Y-I:I=Ø:J=J+(J>Ø)*(J-5)
6 GOTO4
```

当選者発表
●2月号ソフトプレゼント当選者 ①『ロイヤルブラッド』=〈埼玉県〉長野恵一〈東京都〉秋元一郎〈神奈川県〉松原里恵／②『幻影都市』=〈埼玉県〉新島一英〈大阪府〉吉留伴明〈岐阜県〉末政健二／③『戦国ソーサリアン』=〈愛知県〉長坂亮〈滋賀県〉上田愛雄〈長野県〉林辰徳／④『スーパー上海ドラゴンズアイ』=〈千葉県〉金子晃久〈大阪府〉深本英明〈兵庫県〉松本尚也



PEGUINGS ペギングス

MSX2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

N、M……ウォールマーカーの座標(アイスウォール描画時にはグラフィック座標にも使用)
X、Y……ペギングの座標

その他の変数

A……マウスから座標データを読みこむためのダミー用
B、C……氷山の位置データ読みこみ用
F……ペギングのスプライトパターン切り換え用
FNV(n)……ペギングの周辺を調べるためのユーザー定義関数(nはY座標調整値)
H……ユーザー定義関数定義用
I……ループ用
O、P……ウォールマーカーの座標保存用
Q……ペギングの移動方向⇨0＝左向き、2＝右向き
S$……スプライトパターンデータ読みこみ用
T……ステージ数

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●ペギングの周辺を調べるためのユーザー定義関数定義●グラフィック画面をファイルとして開く⇨文字出力準備●ペギングとウォールマーカーのスプライトパターン定義●パレットコード8の色切り換え(海の色)●ペギングとウォールマーカーのスプライトパターンデータ(行10で読みこみ)、氷山の位置データ(行20で読みこみ)

⑳ ゲーム前処理

●ステージ用ループ開始●画面消去●メッセージ枠とステージ数表示●ペギングの座標設定●デモ用ループ開始●行50のペギング移動サブ呼び出し●デモ用ループ終了●画面消去●空の表示●ステージ作成ループ開始●氷山の位置データ読みこみ●氷山の表示●ステージ作成ループ終了

㉚ ウォールマーカー移動

●ペギング移動(行50を呼ぶ)●マウスから座標データを読みこむ※マウスの使用参照●ウォールマーカーの座標保存●ウォールマーカーの座標移動、調整●ウォールマーカー表示●アイスウォール描画判定⇨【マウスの左ボタンの入力があれば】アイスウォールの表示

㊵ ゲームオーバー判定

●ゲーム継続判定⇨【ペギングが海の中にいてマウスの右ボタンの入力がなければ】行30へ飛ぶ●【ペギングが海の外に出るかマウスの右ボタンの入力があれば】効果音／ステージ数調整⇨ゲームオーバー時は＋9する／ステージ用ループ終了／効果音／メッセージ枠とゲームオーバー表示／リプレイ入力(マウスの右ボタン)／もういちどRUNする●氷山の位置データ(行20で読みこみ)

㊿ ㊿ ペギング移動サブ

●ペギング表示パターン切り換え●ペギングの座標移動※次ページ参照●ペギング表示●もとの処理にもどる

マウスの使用

プログラムでマウスを使用する場合、このプログラムのようにあらかじめ、
〈変数〉＝PAD(12)
のようにして座標データを読みこむ準備をしなければならない。

実行後、マウスの中にあるカウンタから、座標データが、
PAD(13)⇨X座標増分
PAD(14)⇨Y座標増分
に設定され、マウスの中のカウンタは初期化される。

また、マウスがつながっていないとき、PAD関数の値はそれぞれ1になっているので、ジ

PEGUINGS.FD4

```
10 COLOR15,8,1:SCREEN5,0:DEFINTA-Z:DEFFN
V(H)=(POINT(X,Y-H)>8):OPEN"GRP:"AS#1:FOR
I=0TO4:READS$:SPRITE$(I)=S$:NEXT:COLOR=(
8,0,3,4):DATA`み0`xたpク,0x0`pね`p,0x`0み8pね,
`み`0pク0p,ょんょ,16,22,9,9,22,8,16,9,8,6,24,
8,25,20,24,13,16,7,5,11,15,9,10,10,23,11
20 FORT=1TO6:CLS:CIRCLE(128,99),50,9,,,.
5:DRAW"L28":PRINT#1,"STAGE"T:X=128:Y=99:
FORI=0TO116:GOSUB50:NEXT:CLS:LINE(0,0)-(
255,31),7,BF:FORI=1TOT:READB,C:CIRCLE(B*
8,C*8),I*8+24,15:PAINT(B*8,C*8):NEXT
30 GOSUB50:A=PAD(12):O=N:P=M:N=N+PAD(13)
:M=M+PAD(14):N=N*-(N>0)+(N>255)*(N-255):
M=M*-(M>0)+(M>211)*(M-211):PUTSPRITE0,(N
,M-2),9,4:IFSTRIG(1)THENLINE(O,P)-(N,M)
40 IFPOINT(X,Y-1)>7ANDSTRIG(3)=0THEN30EL
SEPLAY"SM8000T20004CDE8FG8O5C":T=T-9*(Y>
32):NEXT:PLAY"CO4C":CIRCLE(128,99),50,9,
,,.5:DRAW"L34":PRINT#1,"GAME OVER":FORI=
0TO1:I=-STRIG(3):NEXT:RUN:DATA30,23,,10,
17,10,18,,23,17,16,24,8,,,9
50 F=1-F:X=X-(Q-1)*FNV(0):IFFNV(2)THENQ=
2-Q:X=X+Q-1ELSEY=Y+FNV(1)*2-(FNV(0)=0)
60 PUTSPRITE1,(X-2,Y-9),1,Q+F:RETURN
```

プログラマからひとこと

体長約15cm。泳ぎはまだ知らない

南極にはペギングというペンギンの赤ん坊がいる。体長約15cm。泳ぎはまだ知らない。これが冷たい海に落ちてしまった。ペギングはただひたすら歩く。海の上まで連れていってやろう。難しいコマンドはない。マウスで線を引くだけ。これがペギングスだ。

SILVER SNAIL 兵庫・15歳

当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者 ⑤『2021 SNOOKY/』=〈大阪府〉丸尾勇一・矢部慎治〈鹿児島県〉あさの我玲／⑥『舞』=〈東京都〉塩野裕幸〈大阪府〉温水豊和〈岡山県〉島本明／⑦『スーパープロコレ2』=〈広島県〉高井宏〈山口県〉吉原亮平〈愛媛県〉白石直幸

ョイスティックとの併用の場合は注意しなければいけない。

ポート2のマウスの場合は、引数をそれぞれ＋4するだけだ。

補足

変数Qの値は0と2を切り換えているが、－1と1を使ったほうがわかりやすいし、いちいちQ－1などとせずに済むのですっきりする。また、行50のペギングのY座標計算は、おなじ傾斜の坂でも状況によって移動が2ステップになるのはいいとはいえない。こういうプログラムのポイントとなる部分は、きちんと組むクセをつけよう。

行10はプログラムの始めに1度実行すればいい部分で、行20はゲームの始めに毎回実行される部分だ。このようにきちんとわけているなら、リプレイをGOTO20にしてほしかった。これは推測だが、GOTO20にすると「Out of DATA」のエラーが出るのでRUNにしたのではないだろうか。どちらにしても、スプライトパターンデータと氷山の位置データは異質のもので、それらを一緒に配置しているのはよくない。むしろ氷山の位置データを取ってしまい、乱数を使って氷山を配置してもよかったと思う。

いい乱数系列を探すのは大変だが、マウスを使ったいいアイデアのゲームなのだから、プログラム面でももう少し工夫してほしい。

(MORO)

ペギングの移動の仕組み

●ペギングのX座標更新

```
X=X-(Q-1)*FNV(0)
```

変数Qはペギングの移動方向で0か2の値を持ち、(Q－1)は－1か1の値となる。つまり、移動方向から座標増分に変換しているのだ。

そして、ユーザー定義関数のFNV(0)は、図1に示された位置のカラーコードが、8より大きければ－1、そうでなければ0を値として持つ。つまり図のFNV(0)の位置が海の色(カラーコード8)ならX座標は変わらず、アイスウォールの色(カラーコード15)なら1ドット進むのだ。図の場合では、アイスウォールがあるので前進する。

●障害があるかの判定

```
IFFNV(2)THEN
```

図2のFNV(2)で示された位置が、アイスウォールならTHEN以降の処理を実行し、海ならELSE以降の処理を実行する。ただし、図2ではスプライトの位置は変わらないが、直前の計算式により、X座標は変化しているので注意。

```
【THEN以降】
```

●ペギングの移動方向反転

```
Q=2-Q
```

移動方向用の変数Qの値を、0であれば2に、2であれば0に更新する。

このTHEN以降の処理は、ペギングが障害により前進できなかったときに実行される。

●ペギングの座標をもどす

```
X=X+Q-1
```

ペギングを1ドット前進させる。移動方向は反転したあとなので、結果的に座標をもどしたことになる。

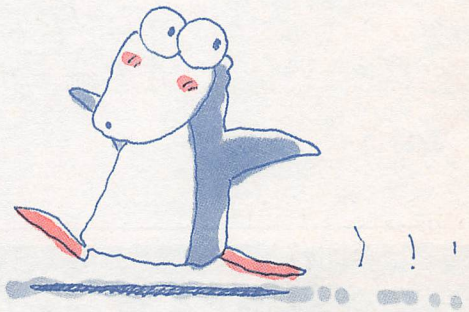
```
【ELSE以降】
```

●ペギングのY座標更新

```
Y=Y+FNV(1)*2-(FNV(0)=0)
```

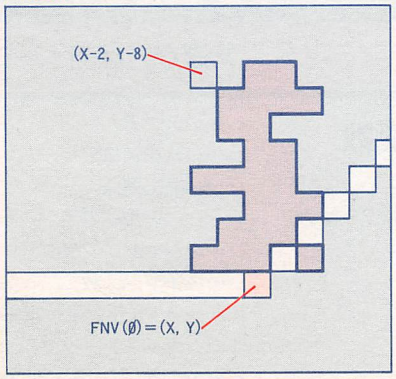
図2のFNV(1)の位置にアイスウォールがあればY座標を－2し、FNV(0)の位置にアイスウォールがなければY座標を＋1する。つまり、移動先のFNV(1)とFNV(0)のどちらも海なら落下(＋1)、FNV(0)だけアイスウォールなら不変、FNV(1)にアイスウォールがあれば上昇(－1か－2)するのだ。

図の場合、最終的には図3のようにジャンプした形になるが、次回の移動計算で1ドット落下し、目的の位置に移動する。



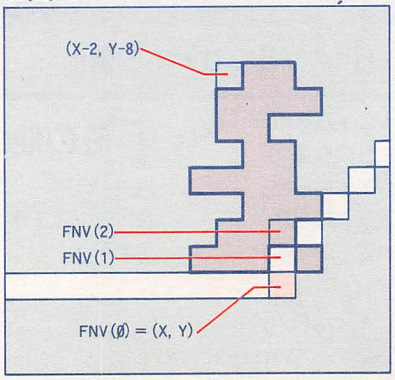
■ペギングの位置と関数FNV(n)の関係

■図1



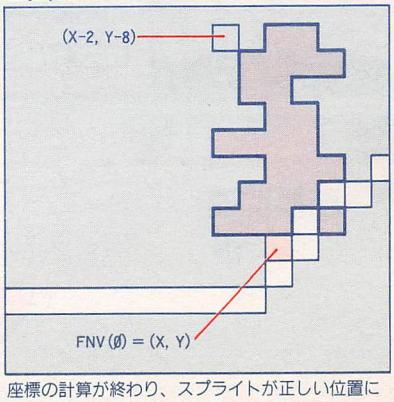
図の場合、(X, Y)の位置はアイスウォールなのでFNV(0)の値は－1になり前進する。

■図2

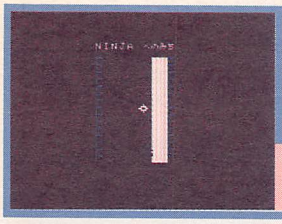


この図は、すでにX座標が変化したあとのもの。FNV(2)は0なので、Y座標の計算を行う。

■図3



座標の計算が終わり、スプライトが正しい位置に表示されたあとの図。次回、1ドット落下する。



忍者への道

MSX MSX2/2+RAM8K by H. T-2076

▶遊び方は36ページ

変数の意味

A、B……スティック入力用
E$……エスケープシーケンス
I……ループ用
J……忍者の状態フラグ(1＝チャージ中、2＝ジャンプ中)
P……ジャンプ用増分カウンタ
T……クリア所要時間
X、Y……忍者の座標＝X座標は121－Xとして使用
Z……手裏剣のY座標

プログラム解説

① 画面設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン・色定義●エスケープシーケンス設定●ゲーム画面表示

② 初期設定

●変数初期化●スプライト割り込み先の指定●タイムの初期化

③ 忍者の移動

●スプライト割り込み許可●手裏剣座標更新●多種分岐⇨【ジャンプ中】ジャンプ継続・終了判定、【チャージ中】トリガー判定・ジャンプ開始・チャージ継続・ずり落ち・ゲームオーバー判定・強制ジャンプ判定、【その他】チャージ開始判定・上昇判定処理・クリア判定

④ キャラクタの表示

●忍者の表示●手裏剣の表示●手裏剣の位置を判定⇨画面の下へ消えたなら画面の上へ

⑤ ゲームオーバー

●メッセージを表示●効果音

⑥ クリア

●クリアのメッセージ●効果音

⑦ リプレイ

●トリガー入力待ち●リプレイ

(にゃん☆)

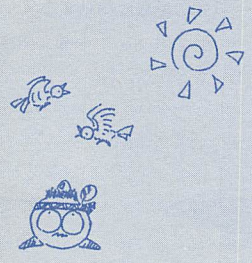
NINJA .FD4

※行1の「※」はCHR$(254)です。

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITE$(0)="~0t0?>=[":SPRITE$(1
)=" plp ":FORI=1TO16:VPOKE823+I,ASC(MID$
("■※タタタタ♠LLLLLLLL",I,1)):NEXT:VPOKE8204
,84:VPOKE8205,171:E$=CHR$(27)+"Y":FORI=5
TO19:LOCATE10,I:PRINT"g hhg":NEXT
2 A=7:B=3:J=0:P=0:X=0:Y=136:Z=32:PRINTE$
"#*NINJA へのみち":ONSPRITEGOSUB5:TIME=0
3 SPRITEON:Z=Z+3:IFJ=2THENX=X+P:P=P-1:IF
X=0THENJ=0:P=0ELSEELSEIFJ=1ANDSTRIG(0)=0
THENJ=2ELSEIFJ=1ANDSTRIG(0)THENP=P+1:Y=Y
+1:IFY>144THEN5ELSEIFP=8THENJ=2ELSEELSEI
FSTRIG(0)THENJ=1ELSEIFSTICK(0)=ATHENY=Y-
3:SWAPA,B:IFY<40THENT=TIME/60:GOTO6
4 PUTSPRITE0,(121-X,Y),4,0:PUTSPRITE1,(1
23,Z),14,1:IFZ>160THENZ=32:GOTO3ELSE3
5 PRINTE$"5*やりなおしちゃ !":PLAY"S8M5000G2DC
D8E8F8G8F8E8D8C":GOTO7
6 PRINTE$"5(よくやったぞ !!"T;"秒":PLAY"S8M300
0G8B8A8G8BG8F8EDC8"
7 FORI=0TO1:I=PLAY(0)-STRIG(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

1人でもいてくれたら



やっほー、はじめまして。H. T. です。このゲームはたいしたゲームではないけれど、1人でもおもしろいと思ってくれる人がいたらうれしいですね。

H. T－2076 石川・15歳

アシカの修業4 玉乗りキャッチング

MSX MSX2/2+RAM8K by 木内靖

▶遊び方は38ページ

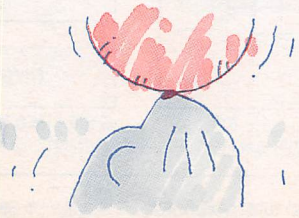
変数の意味

座標関連

B……ボールのX座標
C……ボールのX座標増分
T、U……エサの座標
V……エサのY座標増分
X、Y……アシカの座標
Z……アシカのY座標増分

その他の変数

A……汎用
A$……スプライトパターンの定義用
D……スコア
E……ハイスコア
F……魚の得点
I、J……ループ用
K……ジャンプフラグ
L……チャンス数
N……入力(0：キーボード、1：ジョイスティック)
P……エサ(0：魚、1：貝)
R……乱数初期化
S……スティック入力用



当選者発表

●2月号FFBプレゼント当選者 ③『ガリアンのプラモデル』＝〈埼玉県〉工藤広樹〈東京都〉久保信敬・吉田貞久

プログラム解説

10　REM(初期設定)
20　画面色の指定／スクリーンモードの指定／変数型宣言／乱数の初期化／グラフィック画面への文字出力準備／PSG初期設定
30〜50　ゲーム画面の作成／得点などのメッセージを表示
60　効果音／スプライトパターンの定義
70　REM(ゲームスタート)
80　変数初期設定／効果音／アシカのアニメ処理
90　開始メッセージの表示／スティック入力待ち／効果音／「チャンス」の表示／ウエイト／スコアの表示
100　変数初期設定
110　REM(メイン部)
120　スティック入力／アシカのX座標更新／ボールの座標更新／ジャンプ中か判定／ボール座標増分の更新／トリガー判定⇨ジャンプ用の変数を設定
130　ボールのはみ出し判定／効果音／ボールの移動増分の符号反転／ボールの座標変更
140　アシカのY座標を求める／Y座標増分更新／効果音
150　エサが画面内にあるか判定／新しいエサを出現させる
160　アシカ・ボール・エサの表示
170　アシカがボールから落ちたか判定
180　エサをとったか判定
190　とったエサが貝か判定／効果音／魚ならスコアの加算／効果音／魚を取ったデモ／スコアの表示
200　効果音／ボールから落ちるデモ／効果音／ウエイト／チャンスの残り判定
210　REM(ゲームオーバー)
220　効果音／ゲームオーバー
230　REM(スコア表示サブ)
240　スコアの表示サブ
250　REM(データ)
260〜280　スプライトパターンデータ
290〜340　REM

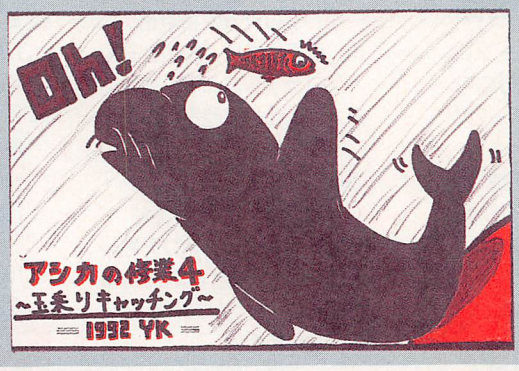
(にゃん☆)

プログラマからひとこと

考えるだけでも恐ろしい

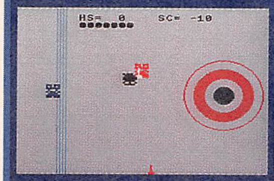
前回、このシリーズは終わるかもしれないといいました。でも、このゲームはそんなこと忘れてしまうほどおもしろいから、RUN"ASHIKA4. FD4"だー／話は変わって、最近のアーケードゲームはどれもグラフィックが美しくなった。それはいいことだと思うけど、自分の目が肥えてしまったのか、数年前なら確実に立ち止まって見入ってしまうだろうと思うグラフィック(ゼクセクスや、ファイナルラップ2など)も、別に何の気なしで見ている。多分、他の人もそうだろう。何だか、寂しいことだ。でも、このまま、グラフィックが美しくなっていったら、しまいにはどうなってしまうのだろう。やっぱり自然画で3Dでアニメーションするのかな？　もしもそうなったら、今が現実なのかゲームの中なのかわからなくなってしまうかもしれない。あー考えるだけでも恐ろしい……。話は恐くなってしまったけど、安心してください。このゲームでは絶対に現実と見まちがえることはことはありません。もしも見まちがえたら、あなたはすでに現実がゲームと化しています。もう余白がありません。それではまた。

木内靖　長野・17歳




```
ASHIKA4 .FD4

10 '── Setting
20 COLOR15,5,1:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS1:PLAY"L32","L32"
30 LINE(24,11)-(232,19),6,BF:PSET(32,12):PRINT#1,"アシカのしゅぎょう4◆たまのりキャッチング◆":LINE(64,56)-(191,87),14,BF:LINE(0,128)-(255,191),14,BF:DRAW"BM24,20C15U10R208C1D10L208BM64,87C15U32R128C1D32L128BM0,128R255"
40 FORI=1TO3:LINE(0,128-I^2)-(255,128-(I+1)^2),23-I*8-5*(I=3),BF:NEXT:CIRCLE(128,191),128,4,,,.24:PAINT(128,191),4:CIRCLE(128,191),128,1,,,.24
50 COLOR6:PSET(76,60),14:PRINT#1,"さいこうとくてん":GOSUB240:COLOR15:PSET(44,96),5
60 PRINT#1,"ただいま、アシカしゅんびちゅう・・・":SOUND7,28:SOUND1,0:FORI=0TO7:FORJ=0TO15:SOUND0,255-J*17:SOUND8,15-I*2:NEXTJ,I:A=14336:FORI=0TO11:READA$:FORJ=0TO31:VPOKEA,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):A=A+1:NEXT:NEXT
70 '── Start
80 L=2:D=0:LINE(44,96)-(211,103),5,BF:VPOKE6923,0:FORI=XTO112STEP(X)>112)*2+1:SOUND0,IMOD9:SOUND1,1:SOUND8,15-IMOD2:A=I¥4MOD2:PUTSPRITE0,(I,84),1,A:PUTSPRITE1,(I,116),8,3+A:NEXT:SOUND8,0
90 COLOR15:PSET(148,98):PRINT#1,"はしめっ!!":FORI=0TO1:N=1-N:I=STICK(N):NEXT:PLAY"O6SM2000G8DEDG8","V1303G8DEDG8":LINE(148,98)-(203,105),5,BF:COLOR11:PRESET(96,40):PRINT#1,"チャンス ";:COLOR6:PRINT#1,"♥ ♥":FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB240
100 B=112:C=1:F=0:K=0:T=255:X=B:Y=84:Z=0
110 '── Main Program
120 S=STICK(N):S=(S=7)-(S=3):X=X+4*(S+(X=224)-(X=4)):B=B+C:IFK=0THENC=C+INT(RND(1)*3)-S-1:IF-STRIG(N)THENK=1:Z=-10
130 IFB<40RB>223THENPLAY"","SM8000O3C4":C=-C:B=-223*(B>3)+C*2
140 Y=Y+Z:IFKTHENIFZ<10THENZ=Z+1:SOUND0,Y:SOUND1,1:SOUND8,14ELSESOUND8,0:K=0:Z=0ELSEIFSTHENSOUND0,XMOD8:SOUND1,1:SOUND8,14ELSESOUND8,0
150 IFT=255THENT=T-1:V=-7:U=RND(1)*72+16:P=RND(1)*2:PLAY"","O6CE"ELSET=T-8:U=U+V¥2:V=V+1:IFU>191THENSOUND10,16:SOUND12,50:SOUND13,1:FORI=0TO9:PUTSPRITE2,(T+26+I¥2,174-I¥3),15,7:SOUND6,9-I:NEXT:T=255:F=F*P:D=D+1:GOSUB240
160 PUTSPRITE0,(X,Y+ABS(X-B)¥2),1,X¥4MOD2:PUTSPRITE1,(B,116),8,3+BMOD2:PUTSPRITE2,(T,U),9-P*8,5+P
170 IFK=0THENIFABS(X-B)>20THEN200
180 IF-1-(ABS(X-T+4)<16ANDABS(Y-U+8)<12)THEN120
190 IFPTHENVPOKE6915,15:SOUND10,16:SOUND12,10:SOUND13,1:FORI=0TO31:SOUND6,I:SOUND6,31-I:NEXTELSEF=F+1+(F=4):D=D+2^F:T=255:SOUND1,0:FORI=15TO0STEP-1:SOUND0,I*17:SOUND8,15:PUTSPRITE2,(X+28,Y),I,7:PUTSPRITE3,(X+12,Y-16+I),-15*(I>0),7+F:NEXT:GOSUB240:GOTO120
200 PLAY"O3A":FORI=Y+8TO130:PUTSPRITE0,(X,I),1,2:NEXT:FORI=0TO5:FORJ=0TO15:SOUND0,I*15+J:SOUND1,J¥4:SOUND8,15-I*3:NEXTJ,I:PLAY"O3C":PSET(122+L*16,40):DRAW"C1S4D5F1":L=L-1:FORI=0TO1600:NEXT:IFLTHEN100
210 '── Game Over
220 PLAY"SM4000O5CDEF8G16DEDC8","V1402C.D.E.F8.DEDC8":COLOR15:PRESET(88,96):PRINT#1,"はい! そこまで!":FORI=1TO128:COLOR,,IMOD16:NEXT:FORI=0TO3000:NEXT:GOTO80
230 '── Put Score (Sub Routin)
240 E=E+(E<D)*(E-D):LINE(72,72)-(191,79),14,BF:COLOR1:PSET(64,72),15:PRINT#1,USING"#####　　#####";E;D:RETURN
250 '── Data (Sprite)
260 DATA 0000000001010101000000604 1D0703007068F4B0F0F0F8FCFCF4F0F0F0E0C0,0000000101010101000000000000503 0F7068F4B0F0F0FCFEF0F0F0F0F0E0C0,2030 78C8E1FFFF7F3F0307000000000000000000F 098EEDEFA8408005492
270 DATA 071F3F7F7FFFFFFFFFFFF5F6F371D07E038CCFEF2FBF9FDFDFFFFFEFEFCF8E0,071F3F7F7FFFFFFFBFBFDF7F6F3F1F07E0F8CCE6FEFFFDFDFDFDFBFAFEFCF8E0,3E55DAF57B1806000000000000000000001030F0B010,1F7FBF6A1F000000000000000000000000C0A0C0,1020408418600 03E
280 DATA 1E3333031E38303F,0E162626263F0606,1E33331E3333331E,67EC6C6F6C6C6C670000000000000000C00080C0C0C080
290 '
300 '　──────────
310 '　　ASHIKA NO SYUGYOU IV
320 '　──────────
330 '
340 '── Release on Dec.20.1991 ── by YK
```



愛のカーリング

MSX MSX2/2+RAM8K by TOMすけ

▶遊び方は39ページ

変数の意味

グラフィック座標

A……カーリングストーン(以下ストーン)の速度X成分の内、摩擦以外による成分(A−Cがストーンの速度X成分)
B……ストーンの速度Y成分
C……ストーンの速度X成分の内、摩擦による成分
D……スローイング時のストーンの加速度X成分(乱数によって決まり、Y成分はない)
K、L……ケロミンの位置
M……ブラッシング表現用(ブラシX座標の調整値)
X、Y……ストーンの位置

その他の変数

A$……一時変数
E……残りブラッシング可能回数
G……トータルスコア
H……ハイスコア
I……ループ用
J……メッセージコード
M$(n)……コードnのメッセージ
P……ラウンドスコア
R……残りラウンド数
S……スティック入力値

■スプライト面番号

0:ストーンまたはケロミン(Y座標の大小関係によって優先順位を変えるために、スプライト面3と切り換える)
1:ケロヨン
2:ブラシ
3:ケロミンまたはストーン
4:パワーゲージ

■スプライトパターン番号

0:ストーン
1:ケロヨン・ケロミン
2:ブラシ・パワーゲージ
3:90点以上のときのデモ用ハートマーク
4:後ろ向きのケロミン

プログラム解説

10〜20 プログラム初期化
10 画面初期化/整数型宣言/スプライトパターン読み込み/メッセージ読み込み
20 ファウルラインとゴールの表示/変数初期化
30〜40 ラウンド初期化
30 メッセージ・スコア等消去(最初に通るときは何も書かれてない)、スコア等表示
40 変数初期化
50〜70 スローイング
50 スローイング(スティック入力/座標更新/速度更新/ストーン・ケロヨン・ブラシ・ケロミン・パワーゲージ表示)
60 ファウルラインオーバー判定
70 リリース判定/残りラウンド数更新/効果音
80〜150 ブラッシング
80 ストーンの座標更新/摩擦速度更新
90 スティック入力とケロミンの座標更新
100 ストーン・ブラシ・ケロミン・パワーゲージ表示
110 OB判定
120 ブラッシング判定
130 ケロミンがストーンに触れたか判定
140 ブラッシング効果処理
150 ストーンの停止
160〜220 ラウンド終了
160〜170 スコア計算/得点があるときケロミンのデモ
180 90点以上のときのデモ
190 ラウンドスコアの表示/トータルスコアの更新/メッセージ表示の位置指定
200 ゲーム終了処理とゲーム初期化
210 メッセージ表示/ラウンド初期化へ分岐
220 ファウル処理
230〜240 データ
230 スプライトパターン
240 メッセージ

(ANTARES)

プログラマからひとこと

一流のカーリンガー目指す

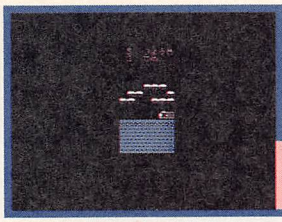
ごぞんじ/ あの「ケロヨンシリーズ」の第3弾、『愛のカーリング』をお届けします。タイトルのとおり、「愛」の力で一流のカーリンガー(こんな言葉アリ?)目指す2匹のカエル。このゲーム、1投で90点以上出すと、彼女からすばらしい「愛」がもらえますが、失敗すると彼女から厳しい「愛のムチ」が……。ところで最近「MSXがあぶない/」というウワサをよく耳にしますが、真相はどうなんでしょうか? 私は仮にハードとソフトのメーカーが全部MSXから撤退しても、MSXを、そしてMファンを愛し続けたい、と思っています。イラストは父親と同じく、将来デザイナーを目指している娘が書きました。カエルの子はカエル……な〜んて。ではまた。

TOMすけ 北海道・42歳

```
AINO    .FD4

10 SCREEN2,1:COLOR1,14,12:CLS:DEFINTE-Z:
OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO4:READA$:SPRITE$(
I)=A$:NEXT:FORI=0TO6:READM$(I):NEXT
20 FORI=1TO4:CIRCLE(210,100),I*10,5-(I>1
):LINE(38+I*3,0)-(38+I*3,191),3:NEXT:PAI
NT(210,99),5:PAINT(185,99),6:R=9
30 LINE(64,168)-(240,176),14,BF:LINE(56,
8)-(255,24),14,BF:PRESET(64,8):PRINT#1,U
SING"HS=###     SC=####";H,G:PRESET(64,16
):PRINT#1,STRING$(R,"●")
40 X=20:Y=93:A=0:B=1+(RND(-TIME)>.5)*2:C
=0:D=.12+RND(1)*.08:E=30:K=150:L=93:PLAY
"S8M29907L4C"
50 S=STICK(0):X=X-(S=3):A=A-(S=3)*D:PUTS
PRITE0,(X,Y),1,0:PUTSPRITE1,(X-14,Y-6),1
2,1:PUTSPRITE2,(146,98),10,2:PUTSPRITE3,
(K,L),13,1:PUTSPRITE4,(140,180),13,2
60 IFX>51THENR=R-1:J=6:GOTO220
70 IFA>0ANDS=0THENR=R-1:PLAY"O2C8"ELSE50
80 X=X+A-C:Y=Y-(X>70)*B:C=C+.1
90 S=STICK(0):K=K+((S>1ANDS<5)*(K<240)-(
S>5ANDS<9)*(K>80))*6:L=L+((S>3ANDS<7)*(L
<171)-(S=1ORS=2ORS=8)*(L>3))*6
100 PUTSPRITE-(L>Y)*3,(X,Y),1,0:PUTSPRIT
E2,(K-4+M,L+5+3*(L>Y)),10,2:PUTSPRITE3+(
L>Y)*3,(K,L),13,1-(L>Y)*3:PUTSPRITE4,(50
+E*3,180)
110 IFX>240THENJ=6:GOTO220
120 IFSTRIG(0)ANDM=0ANDE>0THENSOUND6,1:S
OUND7,42:PLAY"","SC64":M=5:E=E-1ELSEM=0
130 IFABS(K-X)<12ANDABS(L+2-Y)<6THENJ=5:
GOTO220
140 IFABS(K-X)<21ANDABS(L+2-Y)<21ANDMTHE
NA=A+((K<X)-(K>X))*.25:B=B+((L<Y)-(L>Y))
*.08
150 IFC<AGOTO80
160 P=50-SQR((203-X)^2+(93-Y)^2)
170 IFP=<0THENP=0:J=0ELSEP=P*2:J=1+P¥30:
FORI=KTO140-PSTEP-1:PUTSPRITE3+(L>Y)*3,(
I,90-IMOD12),13,1:IFIMOD12THENNEXTELSEPL
AY"SO7L64GC":NEXT
180 IFP>89THENPUTSPRITE4,(42,64),9,3:J=4
190 PRESET(144,16):PRINT#1,"Point="P:G=G
+P:PRESET(64,168)
200 IFR<0THENH=H+(H-G)*(G>H):PRINT#1,"TO
TAL="G:G=0:R=9:PLAY"SM499L8O5CFAFO6CCC":
FORI=0TO1:I=128-PEEK(-1044):NEXT:GOTO30
210 A$="":FORI=1TOLEN(M$(J)):A$=A$+CHR$(
ASC(MID$(M$(J),I,1))-2):NEXT:PRINT#1,A$:
FORI=0TO2999:NEXT:GOTO30
220 PLAY"V15O2C3":FORI=0TO248:PUTSPRITE-
(L>Y)*3,,IMOD16:NEXT:P=-10:GOTO190
230 DATAク!※※!い!,ほェ※Dコ!※ほ,ゐゐゐゐたた, し※※※!8,
ほ※※!コ!※ほ
240 DATAし回にたふヲけあにオムこえこ※り00,くた回ふたあなヲ。ひて回お
せ#,ヌエソヲソンイエ°コたり#,キレ°へちアコゆラやせたょぬえ※#,うぬつあな
ヲソァナァケ##,したや回ぬすえヲシソろひねモテッオなた00,キルキルア#せあく
れぬさた回くえあ##
```

※行230以降の「回」はCHR$(144)、「※」はCHR$(254)です。



しんかんせんスナイパー

MSX MSX2/2+RAM8K by KUWA

▶遊び方は42ページ

変数の意味

スプライト座標

Y……弾のY座標
Z……定数「132」(プログラム短縮のため)

テキスト座標

I……新幹線の表示座標／ループ用
M……指令のあった場所の座標

その他の変数

A、B……指令用
A$……データ読みこみ用
E$……エスケープシーケンス用
J……ループ用
K$、T$……新幹線作成用
P……当たったかどうかの判定用
P$(I)……メッセージ
T……得点
X……弾を撃ったかどうかの判定用

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●画面の表示幅設定●変数の型宣言

② パターン定義など

●エスケープシーケンス設定●弾のスプライトパターンの定義●着弾のスプライトパターンの定義●メッセージ表示用変数設定●新幹線の表示用変数設定

③～⑤ 新幹線を作る

●新幹線のキャラクタパターン定義⇨ループ①開始(文字の種類用)パターンデータ読みこみ、ループ②開始(パターン定義用)、新幹線のパターン定義、(パターンデータ変換)、ループ②閉じ、ループ①閉じ●新幹線の色設定●ファンクションキー表示禁止●新幹線作成(行7で使用)

⑥ 背景の表示

●画面消去●射撃する車両の位置、背景を表示●効果音●初期値、新幹線ループ用、弾の位置、メッセージ表示用変数設定

⑦ 新幹線表示

●新幹線表示●新幹線の表示位置加算

⑧ 弾を撃つ

●弾表示●トリガー入力

⑨ 弾判定、新幹線データ

●弾の判定(撃ったならば弾の軌道減算)●行7へ戻る●新幹線のキャラクタパターンデータ(行3で読みこむ)

⑩ 当たった

●指令の座標計算●当たった位置の変数設定●点数計算

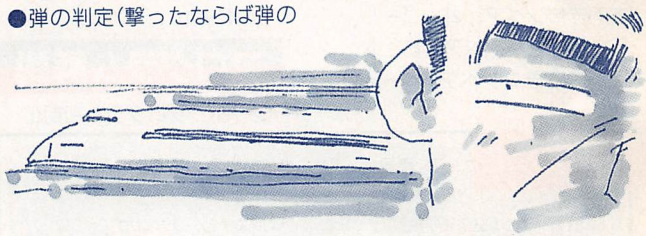
⑪ リプレイ

●ループ①開始、効果音(弾の着弾音)、ループ①閉じ●点数表示●ループ②開始、リプレイ入力待ち、ループ②閉じ

⑫ データ

●キャラクタパターンデータ(行3で読みこむ)

(イシバシ)



SHINKAN .FD4

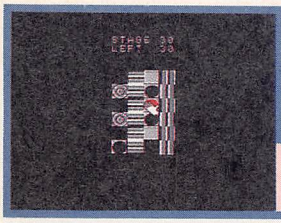
```
1 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:WIDTH7:DEFINTA-Z
2 E$=CHR$(27)+"Y":SPRITE$(0)="♣♣":SPRITE
$(1)="コ!ヨほヨ!コ":P$(0)="へったくそ":K$="ddddddde
3 FORJ=0TO7:READA$:FORI=0TO7:VPOKE784+I+
J*8,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
4 VPOKE8204,244:VPOKE8205,19:KEYOFF
5 T$=STRING$(30,98)+"cddddde"+K$+K$+K$+K
$+K$+K$+K$+"dddddf"+STRING$(7,98)
6 CLS:A=RND(1)*7+1:B=RND(1)*6+1:PRINTE$"
# "A+1"りょうめ"B"つめ"E$"' "STRING$(42,98)"hh
hhhhh"STRING$(28,105)E$"(#gggbbggbbbgggb
bggg":PLAY"S9M5000O7L16CDCDCDCDCD":SOUND
7,56:I=0:X=0:Y=151:Z=132:P$(1)="おおあたり"
7 PRINTE$", "MID$(T$,I+1,7):I=I+1
8 PUTSPRITE0,(Z,Y),1,0:IFSTRIG(0)THENX=1
9 IFY<96ORI>99THEN10ELSEIFX=1THENY=Y-4:G
OTO7ELSE7:DATA,1E3F60F0F5F560FF
10 M=A*7+B+27:P=-(I=M):T=10-ABS(I-M)
11 FORI=0TO13:SOUNDI,I+12:NEXT:PRINTE$"+
!"P$(P)E$" "T"てん":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
:PUTSPRITE0,(128,Y+1),8,1:NEXT:GOTO6
12 DATA00FF00FF81FF00FF,40E718FF99FF18E7
,78FC060FAFAF06FF,007EFFFFAA552A,FF55000
0008822,88000000022:'--- By KUWA ---
```

プログラマからひとこと

ツキの年末調整

どーも、今回が2回目の採用となる、KUWAこと桑野和之です。今回は、2本もいっぺんに採用されたんで、書くスペースがたっぷりあります。僕は今、大阪貿易学院高校の3年ですが(作者注：1月現在)、4月からは、京都産業大学の経営学部に入学します。そうです。僕は、昨年12月の推薦入試で第1希望だった、この大学に合格できたのです。僕には、どうもツキの年末調整があるようで、一昨年の終わりには、ラジオ大阪のある番組の懸賞で、スーパーファミコンがあたり、昨年は大学合格と、今は、高校もいかずドムドムで、バイトばっかやってます。おかげで、今は、英単語より、ハンバーガーの作り方をよく覚えています。ほんまに、こんなんで、大学行ってついていけんねんやろか……。話はかわるけど、僕のF1－XDJもFM音源がこわれています(F1－XDJって欠陥品ちゃうか?)。ああ、ターボRがほしい。

KUWA 大阪・18歳



CONVEY-IT コンベイイット

MSX2/2+VRAM64K by 塚原修

▶遊び方は40ページ

変数の意味

マップ座標

A、B……位置(マップキャラ描画サブの入力パラメータ)／一時変数

E、F……ボールの位置

E(n)、F(n)……ステージnのボールの初期位置

X、Y……カーソルの位置

X(n)、Y(n)……スティック入力値⇨座標増分変換表

その他の変数

A$、H、V、W……一時変数

C……マップキャラ描画サブの入力パラメータ(0：空間、1：上向きコンベア、2：床、3：右向きコンベア、4：ゴール、5：下向きコンベア、6：穴、7：左向きコンベア)／一時変数

I、N、S……スティック入力値／一時変数

J……ループ用

K……ボールが移動中であることのフラグ

M(n,m)……マップ(仮想VRAM)

P……プレイ中のステージ

P(n)……ステージnのクリアフラグ

Q……ボールの移動カウンタ

S$(n)……ステージnのマップデータ

SL……クリアステージ数

ST……総ステージ数

■スプライト面番号・パターン番号

0：カーソル縁取り

1：カーソル

2：ボール

プログラム解説

10～150　プログラム初期化

10　マシン語領域確保／整数型宣言／単精度型宣言／プログラム定数定義／配列宣言

20～50　画面初期化／PSG初期化

60　マシン語プログラム書き込み

70　マシン語ワーク初期値とデータ書き込み

73～77　ストップキー割り込み定義・許可(「改造点」参照)

80　ユーザー関数定義／ユーザータイマー割り込み(パレット変更)開始

90～120　ページ1にマップキャラと消滅デモ用のボールを描く

130　スプライトジェネレータテーブル設定

140　スティック入力値⇨座標増分変換表の読み込み

150　マップデータ読み込み

160～210　ステージ初期化

160　新ステージ初期化(プレイステージの設定)

170　同ステージやり直しのエントリー(スプライト消去、画面クリア、変数初期化)

180　ステージデータ展開、マップ描画

190　ステージ番号・残りステージ表示、変数初期化

200　効果音

210　ボール表示

220～320　メインループ

220　ボールが移動中か判定

230　トリガー0判定

240～280　カーソル移動

290～310　RETURNキー・ESCキー判定

320　ループの終わり

330～510　コンベアの移動

330　スティック入力／斜め入力無視

340　ボールの移動判定

350　横移動判定

360～430　縦移動と表示

440～510　横移動と表示

520～550　ボールの移動

520　ボールの移動

530　カウンタ更新と移動終了判定

540～550　移動先キャラによる分岐

560　ボールの移動先が床のとき

570～600　ゲームオーバー(移動先が穴・空間のとき)

610～660　ステージクリア(移動先がゴールのとき)

610　メッセージ表示

620　スプライト消去

630～640　ボール消滅デモ

650　クリアフラグ・残りステージ更新／ゲームクリア判定

660　ディレー／ループ

670～680　ゲームクリア

670　メッセージ表示

680　トリガー待ち／ゲーム初期化

690～730　サブルーチン群

690　ボール表示

700　マップキャラ描画

710　ボール消滅デモ用ボール表示

720～730　ストップキー割り込み(ストップキー割り込み禁止／タイマー割り込みフックを書き換えたか判定／フックの復帰／実行停止)

740～1330　データ

740～880　マシン語プログラム

890　マシン語ワーク初期値とデータ

900～1010　スプライトジェネレータテーブルデータ

1020～1030　スティック入力値⇨座標増分変換データ

1040～1330　ステージデータ

マシン語解説

B000～B018

タイマー割り込みフック書き換

プログラマからひとこと　Mマガのほうがいい

1991年8月15日午後7時50分　ユニバーサルステューディオウズ・フロリダ上空にUFOが出現。ユニバーサルステューディオウズ、このスタジオはキングコング、バックトゥーザフューチャー、ゴーストバスターズ、E.T.等の映画で体験できるところである。おそらくここにいるE.T.に会いにきたのだろう。この写真を撮った塚原修さんに顔を出さないという条件でインタビューに応じてもらった。彼の話によると、Mファン付録ディスクのあてましょQを選び、ディスクを抜いて進めていったところ突然エラーが発生。そこで、リスト中のSETPAGEをすべて0，0にし、ディスクをもどしてRUNしたところ、絵が全部見えるようになったということである。しかし、MOガのほうが条件がいいと語ってくれた。

塚原修　岐阜・ありません歳

え

B019～B026

タイマー割り込みフック復帰

B027～B074

パレット変更

■データとワーク

B100～B103

輝度データ

B104

輝度データポインタ計算用

B105

変更するパレットコード－2

改造点

タイマー割り込みフックを書き換えているので、実行を止めた後、復帰せずに他のプログラムを読み込んで、タイマー割り込みルーチンのあるユーザーエリアが書き換えられると、確実に暴走する。

作者が用意した解決法は、実行を止めた後、F1キーを押してフックを復帰させるというものだが、すべての読者にこれを守ってもらうというのは無理があり、ファンクションキーを書き換えるのも望ましくないので、ストップキー割り込みにより、フックの復帰なしには実行を止められないようにした(行75、行720～730)。※本文末尾の注参照

マシン語プログラムのタイマー割り込みルーチンで、レジスタを退避していなかったので退避した(行790・880)。

これについては、退避しなくても実際上の問題はないように見えたが、

1．F1XDのROMを調べてみると、フックをコールした後Aレジスタを参照している

2.『MSX2テクニカルハンドブック』(アスキー)の「タイマ割り込みフックの正しい使用法」なるサンプルプログラムでは退避している

という2つの理由によって直した。

同じくタイマー割り込みルーチンで、書き換え前のフックの内容が実行されていなかったので直した(行880)。

同じくパレット変更において、キャリークリアが行なわれていないため、0であるべきビット(輝度データのビット3)が1になる場合があったので、キャリークリア(OR A)を挿入した(行840)。これも実害があるかどうか不明だが、前掲書にしたがった。

これらにともない、行60のFOR文の終値を直した。

※編集部注　これに関しては、作者より、「プログラミング学習者にとってプログラムの解析が困難になるのでストップキー割りこみによる改造はやめてほしい。どうしてもというときは、追加リストにしてほしい」という趣旨の要望がありましたが、このプログラムがおそらく多くの読者によって遊ばれるだろうという点と、プログラムを中断したあと、面データなどを変更してディスクにセーブすることが多いだろうという点を考えると、やはり安全性を優先して、掲載・収録バージョンは、「解析困難だが安全な」ものとしました。

したがって、このプログラムの解析をしたい方は、付録ディスクに収録してある「CONVEY.FD4」というファイルを別のディスクにコピーしたうえで、次の修正をおこなってください(掲載リストと付録ディスクの中のファイルとは、行80が一部異なっています)。

①行75の最初に「'」(SHIF

```
CONVEY  .FD4

10 CLEAR300,&HAFFF:DEFINTA-Z:DEFSNGE,F:S
T=30:DIMM(5,7),X(8),Y(8),S$(ST),P(ST),E(
ST),F(ST)
20 COLOR2,0,0:SCREEN5,2,0:SETPAGE0,1
30 CLS:COLOR=NEW:COLOR=(0,1,1,7)
40 OPEN"GRP:"AS#1:SOUND8,0
50 SOUND12,1:SOUND7,39:SOUND13,0
60 FORI=0TO119:READA$:POKE&HB000+I,VAL("
&H"+A$):NEXT
70 FORI=0TO5:READA:POKE&HB100+I,A:NEXT
73 '●●● CTRL+STOP ﾜﾘｺﾐ ｾｯﾃｲ
75 ON STOP GOSUB 720:STOP ON
77 '●●● ｶｲｾｷｽﾙﾄｷﾊ ｷﾞｮｳ75 ﾖ REMﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ
80 DEFUSR=&HB000:DEFUSR1=&HB019:
                A=USR(0):'KEY1,"A=USR1
(0)"+CHR$(13):KEYON
90 FORJ=8TO0STEP-4:FORI=2TO5:CIRCLE(72,8
),5-I+J,I:PAINT(72,8),I:NEXTI,J
100 FORI=0TO64STEP64:LINE(32+I,0)-(47+I,
15),14,BF:CIRCLE(104,8),7,1:PAINT(104,8)
,0,1:CIRCLE(104,8),7,15,4.6,0:LINE(32+I,
0)-(47+I,15),1,B:LINE(46+I,0)-(32+I,0),1
5:LINE-(32+I,14),15:NEXT
110 FORI=0TO8:CIRCLE(24+I*16,40),I,6:PAI
NT(24+I*16,40),6:NEXT
120 FORJ=0TO8STEP8:FORI=3TO0STEP-1:LINE(
16,2*I+J)-(31,2*I+J+1),5-I,B:LINE(63-2*I
-J,0)-(62-2*I-J,15),5-I,B:LINE(80,15-2*I
-J)-(95,14-2*I-J),5-I,B:LINE(112+2*I+J,0
)-(113+2*I+J,15),5-I,B:NEXTI,J
130 SETPAGE0,0:FORI=0TO95:READA$:A=VAL("
&H"+A$):VPOKEI+&H7800,A:NEXT
140 FORI=0TO8:READX(I),Y(I):NEXT
150 FORI=1TOST:READS$(I),E(I),F(I):NEXT
160 P=RND(-TIME)*ST+1:IFP(P)=1THEN160
170 PUTSPRITE0,(0,216):CLS:I=1:O=0:N=0
180 FORB=1TO6:FORA=1TO4:C=VAL(MID$(S$(P)
,I,1)):M(A,B)=C:GOSUB700:I=I+1:NEXTA,B
190 PRESET(96,20):PRINT#1,USING"STAGE ##
";P:PRESET(96,30):PRINT#1,USING"LEFT  ##
";ST-SL:X=1:Y=1
200 SOUND6,250:SOUND13,12:SOUND8,16
210 E=E(P):F=F(P):GOSUB690:K=M(E,F)MOD2
220 IFK=1THEN520
230 IFSTRIG(0)=-1THENIFM(X,Y)<>0THEN330
240 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
250 IFX=0ORX=5THENX=X-X(S)
260 IFY=0ORY=7THENY=Y-Y(S)
270 PUTSPRITE0,(16*X+80,16*Y+44),1,0
280 PUTSPRITE1,(16*X+80,16*Y+44),15,1
290 I=PEEK(&HFBEC)
300 IFI=127THEN170
310 IFI=251THEN160
320 GOTO 220
330 S=STICK(0):IFSMOD2=0THEN220
340 IFX=EANDY=FANDK=0THENK=1:N=S:GOTO520
350 I=S:S=0:IFI=3ORI=7THEN440
360 V=Y:W=-1:IFI=1THENJ=-1ELSEJ=1
370 FORI=(7+5*J)/2TOYSTEP-J
380 IFM(X,I)=0THENW=I-J
390 NEXT:IFW=-1THEN220
400 H=0:FORI=WTOVSTEP-J:C=M(X,I)
410 IFCMOD2=0THENH=1
420 NEXT:IFH=1THEN220
430 FORI=WTOVSTEP-J:C=M(X,I):A=X:B=I+J:M
(A,B)=C:GOSUB700:NEXT:C=0:A=X:B=V:M(A,B)
=C:GOSUB700:GOTO220
440 V=X:W=-1:IFI=3THENJ=-1ELSEJ=1
450 FORI=(5-J*3)/2TOXSTEPJ
460 IFM(I,Y)=0THENW=I+J
470 NEXT:IFW=-1THEN220
480 H=0:FORI=WTOVSTEPJ:C=M(I,Y)
490 IFCMOD2=0THENH=1
500 NEXT:IFH=1THEN220
510 FORI=WTOVSTEPJ:C=M(I,Y):A=I-J:B=Y:M(
A,B)=C:GOSUB 700:NEXT:C=0:A=V:B=Y:M(A,B)
=C:GOSUB700:GOTO220
520 S=0:E=E+X(N)/8:F=F+Y(N)/8:GOSUB690
530 Q=Q+1:IFQ<8THEN230
540 Q=0:N=M(E,F):SOUND6,240
550 ON N+1 GOTO 570,230,560,230,610,230,
570,230
560 SOUND6,250:K=0:GOTO230
570 PUTSPRITE2,(0,216):A=E:B=F:C=N
580 FORI=8TO-1STEP-1:GOSUB700:SOUND6,32-
I*3:GOSUB710
590 FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:SOUND8,0
600 FORI=0TO1500:NEXT:GOTO170
610 PRESET(96,100):PRINT#1,"Big Deal"
620 PUTSPRITE0,(0,216)
630 A=E:B=F:C=4:FORI=8TO-1STEP-1:GOSUB70
0:SOUND6,8+I:GOSUB710
640 FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:SOUND13,0
650 P(P)=1:SL=SL+1:IFSL=STTHEN670
660 FORI=0TO1500:NEXT:GOTO160
670 COLOR 1,2,2:CLS:PRESET(68,100):PRINT
#1,"CONGRATULATIONS"
680 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SL=0:FORI
=1TOST:P(I)=0:NEXT:COLOR2,0,0:GOTO160
690 PUTSPRITE2,(16*E+80,16*F+41),6,2:RET
URN
700 COPY(16*C,0)-(16*C+15,15),1TO(16*A+8
0,16*B+42),0:RETURN
710 COPY(16*I+16,32)-(16*I+15+16,47),1TO
(16*E+80,16*F+42),0,TPSET:RETURN
720 STOP OFF:IF PEEK(&HFD9F)=&HC3 AND PE
EK(&HFDA0)=&H27 AND PEEK(&HFDA1)=&HB0 TH
EN A=USR1(0) '●●● CTRL+STOP ﾜﾘｺﾐｼｮﾘ
730 STOP
740 DATA F3,21,9F,FD,11,10,B1,01
750 DATA 05,00,ED,B0,3E,C3,32,9F
760 DATA FD,21,27,B0,22,A0,FD,FB
770 DATA C9,F3,21,10,B1,11,9F,FD
780 DATA 01,05,00,ED,B0,FB,C9,F3
790 DATA F5,C5,E5,21,04,B1,7E,2C
800 DATA 46,80,FE,04,38,02,D6,04
810 DATA 26,B1,6F,7E,F5,3A,07,00
820 DATA 4F,0C,3A,05,B1,3C,3C,ED
830 DATA 79,3E,90,ED,79,0C,F1,47
840 DATA B7,17,17,17,17,B0,ED,79
850 DATA ED,41,21,05,B1,7E,3D,FE
860 DATA FF,20,0C,3E,03,77,2B,7E
870 DATA 3D,FE,FF,20,02,3E,03,77
880 DATA E1,C1,F1,CD,10,B1,FB,C9
890 DATA 2,4,6,4,3,3
900 DATA 2C,5A,49,A4,92,49,A4,90
910 DATA 40,20,10,08,04,02,01,00
920 DATA 00,00,00,80,46,29,11,02
930 DATA 02,04,04,02,01,00,00,80
940 DATA 00,24,36,5B,6D,36,5B,6F
950 DATA 3F,1F,0F,07,03,01,00,00
960 DATA 00,00,00,00,86,C6,EE,FE
970 DATA FC,FC,F8,FC,FE,FC,F8,70
980 DATA 00,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7F
990 DATA 7F,7F,7F,3F,3F,1F,0F,00
1000 DATA 00,F0,F8,FC,FC,FE,FE,FE
1010 DATA FE,FE,FE,FC,FC,F8,F0,00
1020 DATA 0,0,0,-1,0,0,1,0,0
1030 DATA 0,0,1,0,0,-1,0,0,0
1040 DATA 3335110511551435177517777,1,1
1050 DATA 2222222233351077242222222,2,2
1060 DATA 4333572331237023575731 31,3,4
1070 DATA 3334157703523335157517717,4,3
1080 DATA 3235435335335770511555777,2,1
1090 DATA 4777777177117111122213533,2,5
1100 DATA 3135013511551115514556777,1,5
1110 DATA 2242222211115550221222 14,2,5
1120 DATA 2321523221253232272332 34,1,1
1130 DATA 3234252712322323123225 45,3,4
1140 DATA 2732122512531054122512 25,3,5
1150 DATA 2522252211351205222542252,1,5
1160 DATA 3272155243351212750772 72,4,1
1170 DATA 4172737527252755251025 32,1,6
1180 DATA 3535151501535151515151314,1,6
1190 DATA 2572151352213225055543 32,4,1
1200 DATA 5530222566724122712201 22,1,2
1210 DATA 0775174711232257556171 331,2,4
1220 DATA 1223230215257765555533 45,1,2
1230 DATA 7734120725612061121133 31,2,2
1240 DATA 2134160361122261326023 32,1,6
1250 DATA 2172570723265364517121 32,4,1
1260 DATA 7047236165622761521023 12,1,2
1270 DATA 5502557356652012336545 75,4,1
1280 DATA 2552105573361651174127 72,4,6
1290 DATA 0200050000000000000040,2,1
1300 DATA 4060000000000000016072,4,6
1310 DATA 0004220056060607066022 31,2,2
1320 DATA 2022200010653240272020 03,1,1
1330 DATA 0127456301274563012765 03,3,3
```

※掲載リストとディスク収録の「CONVEY．FD4」は行80が一部異なっています(64ページ参照)。

T＋7)を挿入して、行75をREM文化する
②行80の33文字目～58字目までを、掲載リストのように空白にする(または削除する)
③行80の最後のステートメント「'KEY1～」の頭にある「'」を削除して、「KEY1～」の命令を有効にする

②の処置は、行75と内容がだぶっているためです(ディスク制作時のミス)。ただし、ディスク収録版は、まったく支障なく、安全に遊べます。

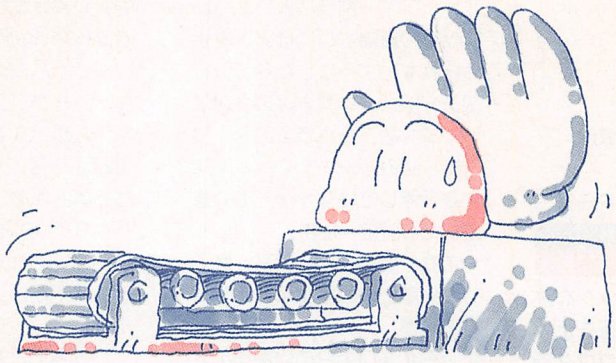
補足

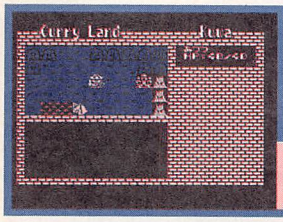
プログラムに余裕を持たせている(圧縮していない)点に好感がもてるし、1つのFORにはNEXTも1つだけ、しかもループの途中から飛び出さないという点などは、他の投稿者も見習ってほしい。

しかし、明らかな無駄(意味もなくスティック入力値をIやNに入れてSをクリアしている点など)は省いてほしいものだ。

タイマー割り込みについては、この程度の処理なら、わざわざマシン語を使わなくても、インターバル割り込みで十分なのではないだろうか？

(ANTARES)





Curry Land カレーランド

MSX MSX2/2+RAM32K by KUWA

▶遊び方は41ページ

変数の意味

リスト1

A、A(n)、B、B$(n)、C、D、E、K、S、U、V、X、Y……汎用
E$……エスケープシーケンス用
I、J、K……ループ用

リスト2

プレイヤー関連

AP(n)……攻撃力
CO(n)……キャラクタの色
HP(n)……現在のヒットポイント
MH(n)……ヒットポイントの最大値
N$(n)……名前の保存用
SA(n)……ルーレット用
XY(n)……座標
YA(n)……1回休みフラグ

モンスター関連

MC(n)……モンスターの色
MH……モンスターのヒットポイント
MN……出現したモンスターの番号
MS……モンスターのスプライト番号

その他の変数

A、A(n)、B、C、D、E、F、G、H、M、N、U……汎用
A$、A$(n)、C$、I$……汎用文字変数
BG……BGM番号
BS……ボス番号
E$……エスケープシーケンス用
EN(n)……イベント番号
EZ(n)……イベント座標
I、J、K……ループ用
IT(n)……アイテム番号
K$……キー入力用
M$、N$……メッセージ表示用
M$(n)……メッセージ用
PL……プレイヤー数
S……スティック入力用
SB……乱数用
SI……城の数
ST……スタート地点の場所
T……プレイヤーの順番
X(n)、Y(n)……現在地の判定用

プログラム解説

リスト1

10～30　初期設定
40～150　画面クリア／拡大文字の作成／太文字処理／キャラクタパターンの定義／スプライトパターンの定義／キャラクター色の指定
160～250　マシン語データの読み込み／BGMデータの読み込み／マップデータの読み込み
260～630　キャラクタパターンの定義／スプライトパターンの定義／メッセージ表示／ファイル名の決定／縮小マップの表示／マップエディット処理／データの書き込み／ファイル名の入力／ディスクへ保存
640～680　ファイル名の決定サブ
690～850　キャラクタパターンの定義／タイトル画面の表示／メニュー選択／メニューの各処理
860～900　マシン語データ
910～1030　キャラクタパターンデータ
1040～1170　スプライトパターンデータ
1180～1220　BGMデータ
1230～1430　マップデータ
1440～1470　エディタで使用するキャラクタパターンデータ
1480～1660　タイトル画面用データ
1670～1730　REM

リスト2

10～40　初期設定／マップデータの初期化
50～200　ストーリー・城の位置・スタート地点を変数に格納／ストーリー表示／メッセージデータを変数に格納／初期画面の作成
210～230　メッセージ消去
240～280　ステータスの表示
290～300　順番のマークを表示
310～320　時間待ち
330～390　スクロール処理
400～410　ウィンドウを開く
420～430　メッセージ表示
440～480　ゲームオーバー
490～520　BGMスタート

530～610　データのセーブ
620～700　データのロード
710～770　プレイヤーの表示
780～820　プレイヤー交替時のメッセージ表示
830～860　ルーレットの処理
870～960　プレイヤーの移動
970～990　移動後の処理（敵の出現判定／次のプレイヤーへの交替処理）
1000～1020　プレイヤーの表示（1人の時）
1030～1070　キー入力処理
1080～1090　プレイヤー移動（1人の時）
1100～1110　敵出現判定
1120～1210　敵の出現
1220～1310　ヒットポイントの表示とキー入力
1320～1330　逃げる処理
1340　戦闘終了時の処理
1350～1370　勝ったときの処理
1380～1390　カレー粉の処理
1400～1460　長老の表示
1470～1520　宿屋の処理
1530～1620　アイテムをもらう処理
1630～1810　マジックハウスの処理
1820～1980　魔王の家の処理
1990～2030　エンディングメッセージの表示
2040～2180　エンディングデモ
2190～2220　人数の決定
2230～2270　名前の入力
2280～2320　順番の決定
2330～2370　各パラメータの初期化
2380～2500　メッセージデータ
2510～2700　ストーリーデータ
2710～2770　エンディングメッセージデータ
2780～2840　REM

マシン語解説

C1ØØ～D59F
マップデータ
D9ØØ～D927
マップ表示
D92F～D947
タイマー割り込みの許可
D948～D954
タイマー割り込みの禁止
D95E～D9AD
BGM演奏
D9BØ～DDAF
BGMデータ

補足

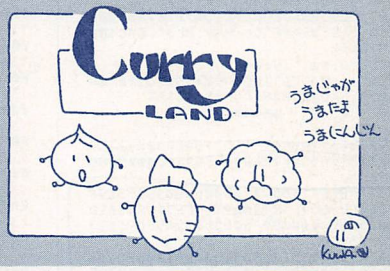
このプログラムはなかなかよくできているが、ちょっとだけ甘いところがある。それは画面構成だ。このプログラムでは、マップ表示部が横長になっているが、これはよくない。全体のマップは縦のほうが長いので縦のほうをやや長めにするか、最低でも縦横を同じくらいの比率にするべきだ。画面の上にタイトルを表示する余裕があるのなら、その部分をマップ表示部に割り当てたほうがよかっただろう。そうすれば、もっと遊びやすくなると思う。

遊んでいたら文字変数領域が不足してエラーがでたので、プログラム先頭のCLEAR文を変更しておいた。メモリが不足して困っているとき以外は、変数領域をやや多めに確保するようにしよう。　（にゃん☆）

プログラマからひとこと　うまじゃが、うまたま、うまにんじん

はっきりいってこのゲーム、ハウス食品のバーモントカレーのCMを意識して作りました。ただ、作りはじめたときは、まだにんじんやたまねぎのばけもんに追いかけられているのやったけど……。最初、スクロールがうまくいかず、次はBGMで苦労し、それでもできた思たら、Out of memoryやて。やってられへんわ、ほんま。で、それから大改造することにして、プログラムを2つにわけ、えーい、エディタでもつけたれってなわけで一応できたのです。しかし、はじまるまでめっちゃ時間がかかったので、Mファンの1991年12月号にあった温泉紀行の改造法を流用してこの姿となったわけです。そして、このゲームは、ほとんど大阪弁です。他の地方の人も、大阪弁を楽しんでください。まあ、うまじゃが、うまたま、うまにんじんのCMが流れているうちに採用されてよかったよかった。それでは、また、この本の別のファンダムのページで。※編集部注：61ページのことです。

KUWA　大阪・18歳



■リスト1

CURRY　.FD4

※付録ディスク収録の「CURRY．FD.4」は、行850の末尾に誤りがあります。66ページ左から1段目、行850のように修正してください（末尾の文字列に変更あり）。

```
10 CLEAR2048,&HC000:SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMA(35)
20 DEFUSR=&HD900:DEFUSR1=342:DEFUSR2=&HD92F:DEFUSR3=&HD948:E$=CHR$(27)+"Y"
30 GOTO690
40 '●●●●●　CL-C.DAT さくせい　●●●●●
50 FORI=2TO6:POKE-1757,I*4:CLS:NEXT
60 PRINT"WAIT A MINUTE"
70 A$="437572794C616E644B7754686565"
80 FORJ=0TO13:FORI=0TO7:A=VPEEK(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))*8+I):B=8+J*16+I*2:VPOKEB,A:VPOKEB+1,A:NEXT:NEXT
90 A=264:B=727:GOSUB100:A=8:B=231:GOSUB100:A=1072:B=1319:GOSUB110:A=1776:B=2031:GOSUB110:GOTO120
100 FORI=ATOB:A$=BIN$(VPEEK(I)¥4):B$=LEFT$(A$,1):VPOKEI,VAL("&B"+B$+B$+RIGHT$(A$,6)):NEXT:RETURN
110 FORI=ATOB:C=VPEEK(I):VPOKEI,CORC¥2:NEXT:RETURN
120 RESTORE910:FORI=0TO36:PRINTE$"!!CHARA"36-I:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
130 RESTORE1040:FORI=0TO12:PRINTE$"!!SPRITE"12-I:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
140 NEXT:FORI=0TO14:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$("CAF1F1F1F1F1F1F1A1F41C1CE181",I*2+1,2)):NEXT:CLS:FORI=0TO2
150 VPOKE8192+I,&H11:NEXT:RETURN
160 '●●●●●　CL-MAP.CLD さくせい　●●●●●
170 PRINTE$"!!"SPC(9):RESTORE870:A=0:READA$:FORI=0TO39:B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):A=A+B:POKE&HD900+I,B:NEXT
180 RESTORE890:FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO63:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE&HD92F+I*64+J,B:A=A+B:NEXT:NEXT:IFA<>16092THENPRINT"DATAミス！":END
190 RESTORE1180:FORI=0TO3:READA$:PRINTE$"!!BGM"3-I:FORJ=0TO127
200 A=ASC(MID$(A$,J+1,1))-65:B=&HD9B0+I*256+J*2:C=-(A<1)-(A<6)-(A<12)
210 POKEB,C:POKEB+1,VAL("&H"+MID$("57FAA7815D3BFDC5AC7D531DD6BEAAA0978F7F716B5F555047408",A*2+1,2)):NEXT:NEXT
220 FORI=0TO35:A(I)=VAL("&H"+MID$("B1B1B1B1B8B9B9B8BABBBCBDBEBFC0C1C8C9CACBCCCDCECFD0D1D2D3D4D4D4D461636264",I*2+1,2))
230 NEXT:RESTORE1230:FORI=0TO21:PRINTE$"!!MAP"21-I:READA$:FORJ=0TO59:B=I*240+J*2-(J>29)*68:C=VAL(MID$(A$,J+1,1))*4
240 D=B+&HC100:POKED,A(C):POKED+1,A(C+1):POKED+60,A(C+2):POKED+61,A(C+3)
250 NEXT:NEXT:RETURN
260 '●●●●●　まっぷ　えでぃっと　●●●●●
270 BLOAD"CL-C.DAT",S
280 RESTORE1440:FORI=0TO8:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT:SPRITE$(13)="■■■■■■■■"
290 CLS:PRINTE$"%*ちゅうい！"E$"！STARTをてん(a)をにかならずつくってください"E$"！しろ(ネ)は11にから50にまでつくれます"E$"；！いしょうのことをまもらないとERRORがでます"
300 PRINTE$"/%- PUSH SPACE KEY -"
310 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
320 CLS:PRINTE$"！LOADするFILEめいをにゅうりょくしてください":GOSUB640:BLOADA$
330 X=16:Y=11:FORI=0TO8:B$(I)=MID$("アクセネフミヤョ",I+1,1):NEXT:C$=B$(0)
340 FORI=2TO3:POKE-1757,I*4:VDP(2)=I
350 CLS:FORJ=0TO21:FORK=0TO29
360 A=(I-2)*2640+J*120+K*2:B=PEEK(&HC100+A):LOCATEK+1,J+1:PRINTCHR$(B):NEXT:NEXT:V=2:VDP(2)=V:POKE-1757,V*4
370 S=STICK(0):X=X-(S=3)+(S=7):Y=Y+(S=1)-(S=5):IFX>28THENX=28ELSEIFX<3THENX=3
380 A=3+(V=3)*2:IFY<ATHENY=A
390 A=20-(V=2)*2:IFY>ATHENY=A
400 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,13
410 PRINTE$" *SPACE KEY = "C$
420 IFSTRIG(0)THENLOCATEX,Y:PRINTC$
430 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THEN480
440 IFA$=CHR$(27)THENSCREEN1:GOTO690
450 IFA$=CHR$(24)THENV=V-(V=2)+(V=3):VDP(2)=V:POKE-1757,V*4
460 IFA$<>""THENB=ASC(A$)-48:IFB>-1ANDB<9THENC$=B$(B)
470 GOTO370
480 PUTSPRITE0,(0,208):POKE-1757,16:CLS
490 VDP(2)=4:PRINTE$"#！DATAをつくっています。しばらくおまちください":FORI=0TO1:PRINTE$"!!"1-I"-"
500 FORJ=0TO21:PRINTE$"!%"21-J:POKE-1757,(I+2)*4:FORK=0TO29
510 A=&HC100+I*2640+J*120+K*2:B=VPEEK(&H800+I*1024+K+1+(J+1)*32)
520 IFB=177THENC=177:D=177:E=177
530 IFB=184THENC=185:D=185:E=184
540 IFB=186THENC=187:D=188:E=189
550 IFB=190THENC=191:D=192:E=193
560 IFB=200THENC=201:D=202:E=203
570 IFB=204THENC=205:D=206:E=207
580 IFB=208THENC=209:D=210:E=211
590 IFB=212THENC=212:D=212:E=212
600 IFB=97 THENC=99 :D=98 :E=100
610 POKEA,B:POKEA+1,C:POKEA+60,D:POKEA+61,E:NEXT:POKE-1757,16:NEXT:NEXT
620 PRINTE$"$！DATAがでてきました。"E$"%！SAVEするFILEめいをにゅうりょくしてください":GOSUB640
630 BSAVEA$,&HC100,&HDDAF:GOTO690
640 '●●●●●　ふぁいる　びょうし　さん　●●●●●
650 PRINT:A$="":PRINT"DATA FILE":PRINT:FILES"*.CLD":PRINT:PRINT:U=USR1(0)
660 PRINT"FILEめい(「.CLD」はいりません)":INPUTA$
670 IFA$=""THENA$="CL-MAP.CLD"ELSEA$=A$+".CLD"
680 RETURN
690 '●●●●●　たいとる　&　めにゅー　●●●●●
```

次ページへ続く

```
700 FORI=0TO2:FORJ=0TO7:A=(104+I*8)*8:VP
OKEA+J,VAL("&H"+MID$("FBFBFB00BFBFBF00",
J*2+1,2)):NEXT:VPOKE8205+I,&HA1:NEXT
710 FORI=1TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(30
,"h"):NEXT
720 RESTORE1480:FORI=2TO17:READA,A$:LOCA
TEA+1,I:PRINTA$:NEXT
730 FORI=0TO4:A=VAL("&H"+MID$("A1B131211
1",I*2+1,2)):B=8206:VPOKEB,A:VPOKEB+1,A:
FORJ=0TO1000:NEXT:NEXT:FORI=0TO7:VPOKE96
0+I,0:NEXT:VPOKE8207,&HE1:B=960
740 FORK=0TO6:FORI=0TO7-K:VPOKEB+I,255:V
POKEB-1+I,0:FORJ=0TO200:NEXT:NEXT:NEXT
750 VPOKE8207,&H81:VPOKE8208,&H81:B$=" "
760 FORI=18TO21:READA,A$:LOCATEA+1,I:PRI
NTA$:NEXT:A=18:A$="●":PRINTE$"2%"A$
770 S=STICK(0):B=(C=0)*S:C=(S=0):S=S+B:A
=A+(S=1ANDA>18)-(S=5ANDA<21)
780 IFSTRIG(0)THEN810ELSEIFS=0THEN770
790 FORI=18TO21:LOCATE5,I:PRINTB$:NEXT:L
OCATE5,A:PRINTA$
800 GOTO770
810 A=A-17:ONAGOSUB820,830,840,260
820 GOSUB40:GOSUB160:RUN"CURRY-B.FD4"
830 GOSUB40:CLS:BSAVE"CL-C.DAT",0,&H4000
,S:GOSUB160:CLS:BSAVE"CL-MAP.CLD",&HC100
,&HDDAF:GOTO690
840 BLOAD"CL-C.DAT",S:CLS
850 PRINTE$"!!LOADするFILEめいをにゅうりょくしてくだ゛さい
":GOSUB640:BLOADA$:RUN"CURRY-B.FD4"
860 '●●●●●   でﾞーた   ●●●●●
870 'ましんごﾞ でﾞーた
880 DATA 2AF8F71100B0191161180E0A06127EE
BCD4D00EB231310F6C5012A0009EB010E0009EBC
10D20E5C9
890 DATAF3219FFD1156D9010500EDB03EC3329F
FD215ED922A0FDFBC9F32156D9119FFD010500ED
B0FBC900000000000000000F5C5D5E52A5BD95E23
563E01CD93003E00
900 DATA5ACD9300235E23563E03CD93003E025A
CD93002B2B2B3A5DD93D201B3E00325DD9232323
2301B000ED42200521B0001801092 25BD9180332
5DD9E1D1C1F1C900
910 'きゃらくたぱたーん でﾞーた
920 DATA177,0060D0000060D00,184,0000000
0002A1C00,186,0007182041408880,185,
930 DATA187,00E0180402020941,188,8088818
07F00031F,189,01410901FE00C0F8
940 DATA190,0000030C10202022,191,0000C03
008040444,192,22424240404641FF
950 DATA193,4442420202628 2FF,200,0103072
077760672,201,80C0E004EE6E604E
960 DATA202,FBCB4B4B7E3E38FF,203,DFD3D2D
27E7C1CFF,204,000000080D0F0F0F
970 DATA205,000010B0F0F0F0F0,206,0F1B1D1
D3F3F7FFF,207,F0D8B8B8FCFCFEFF
980 DATA208,317BFFFAFAEBEBEB,209,8CDEFFD
FD7D7575D,210,BABBFB4AB5B54A31
990 DATA211,DDDDDF52ADAD528C,212,8800000
022000000,168,FBFBFB00BFBFBF00
1000 DATA169,0841003E4F5F3E00,194,F7BEFF
C1B0A0C1FF,213,0841003E4F5F3E00
1010 DATA217,4060303A1E070900,216,084100
3E4F5F3E00,214,00063EFE3E060000
1020 DATA215,00607C7F7C600000,218,000066
3C183C6600,97,FFBF8FA28CB8B0A0
1030 DATA98,80C48A92D4F4FCFF,99,FFFF7FBF
9F8F8787,100,8343414143471FFF
1040 'すぷらいとぱたーん でﾞーた
1050 DATA 0003062D391F206E6E6760F76E6F00
1F00E0B0DACEFC00B8B8F00ED155CA2A74
1060 DATA 0047BC306D622A4DE7E7EB4DA22F20
2000E0380CB04657B7EFEFDEBC7E837C00
1070 DATA 01131F0F0007D8E0A0601515080CD3
E00090F0E003C3320C3808301030488606
1080 DATA 00090F07C0C34C301C100C080C1261
6080C8F8F000E01B070506A8A81030CB07
1090 DATA 00000101C2C244281020252530 4FC0
C040A0500086864428100808 0818E40303
1100 DATA 02050A0061612214081010101827C0
C00000808043432214080 4A4A40CF20303
1110 DATA 00042000C3CC502020120A1009D6E0
000040080000B34B0E1088880817E30000
1120 DATA 000000000CDD2700811111 0E8C700
000000000C3330A040448500 8906B0700
1130 DATA 00000010F3F3F1014141434D0CFD0
E00000080F0FCFC080808080C0BF30B07
1140 DATA 0000010F3F3F101010 1030D0CF10E0
C0000080F0FCFC080808080C0BF3080703
1150 DATA 00010F3F3F1010D0D031100F10E0C0
C00080F0FCFC08080B0B4C08F00070303
1160 DATA 010F3F003F10D0D05131100F081030
3080F0FC00FC0808084C4A0BF308040606
1170 DATA 00010F3F3FD0D050321 2100F102060
600080F0FCFC0B0B0A8C8808F0100C0606
1180 'BGM でﾞーた
1190 DATARFRFSBSBRFRFQBRBSFSFRBRBTFSFRBQ
BOCOCQHQHOCOCNHNHQCQCRHOHOCOCOHOH[A[ASFS
FRARASFTFUATASFRFRARAQFQFOAOAOAQBQBQBQB[
BQERFSGVJVJVJNBNB
1200 DATARFRFSBSBRFRFQBRBSFSFRBRBTFSFRBQ
BOCOCQAQAOCOCNANAQCQCRAOAOCOCOAOA[A[ASFS
FRARASFTFUBTBSERERBRBQEQESFSFSFTHRFRFRFR
FRFRFRFRF[[[NBNB
1210 DATAWAUFRAMFOBRFSBTFUARFOAMFNAOFMAM
FOBNDOBNDNBRFSBTFUAVCWAVCUBWDVB[DZGYDWGV
DUAWDVAUDWBUDVBWDVAVFUA[FWAUFRAMFOBRFSBT
FUARFOAMFNAOFMAMF
1220 DATAOBNDOBNDNBRFSBTFUAVCWAVCUBWDVB[
DZGYDWGVDUAWDVAUDWBUDVBWDVAVFUA[FWCWFYCW
FVDVBXDVBWCWFYCWFVDVBXDVBWBVFUBVFWBVFUBV
FWBVFUBVFXBYFUB[F
1230 'MAP でﾞーた
1240 DATA ,0000003330000000332222221000
000333333333000333322222211400
1250 DATA 00433333333333333322222211200
0033333333333333332222222200
1260 DATA 0033333333333333335222222200
00133333333433335522222222200
1270 DATA 00133133333333555555222222200
00133113333333555555522222200
1280 DATA 0013111111335555555552222222200
00111111114555555511222222200
1290 DATA 001111111115555555112222222200
00110081111511111511222222200
1300 DATA 00000001115111111112222022200
000000011155115551111111000000
1310 DATA 00000001115111155511111500000 0
000000111111411555555555500000
1320 DATA 00000111111111111111111400000
000011111111111111111110000
1330 DATA 000111111111111111111111111000
00117771111111110011111111000
1340 DATA 00777777111111000011111111000
0007777771111400000111111000
1350 DATA 000777777111006666666001141100
00777711700002200000000111100
1360 DATA 00777110000023420470000000100
00771100000023320777000000600
1370 DATA 00006000222000000777000010100
000011100222100000011000111100
1380 DATA 00001111011111100001100055510 0
00501111011111311001100411510 0
1390 DATA 005511510101113115011001111100
0055415101001131155110011 00000
1400 DATA 001555110100033115511101177400
00113111010003331155110317770 0
1410 DATA 000333000100033331222203177700
0033330001000433312224031112 00
1420 DATA 003333661111003331222003112200
00433300011100000120000011220 0
1430 DATA 00000000000000000000000000011400
00000000000000000000041111110000,
1440 'きゃらくたぱたーん でﾞーた 2 (えでぃたよう)
1450 DATA177,60D0000060D0000,184,002000
0000040000,186,003C6E7A5E76183C
1460 DATA190,00387C7CFED6FEFE,204,002838
387C38D6FE,200,7EC399F3E7FFE77E
1470 DATA212,0080000800800008,208,669999
9999FF9966,97,007E427A764A7E00
1480 'たいとるがﾞめん でﾞーた
1490 DATA2,pppppp,1,ppxxxxpp,1,pxxxxpxp
1500 DATA1,pxxxpppppppppppppppppppp
1510 DATA1,pxxxppppxpxpxpxpxpxpxpxp
1520 DATA1,pxxxppppxpxpxxppxxppxpxp
1530 DATA1,pxxxxpxpxxxxpxpppxppppxxp
1540 DATA1,ppxxxxppppppphpppphppxp
1550 DATA2,pppppphhhhhhhhpxppppxp
1560 DATA17,ppxxxxpp
1570 DATA8,pppphhpppppppppppppp
1580 DATA8,pxxphppxxppxxpxpxxxpp
1590 DATA8,pxxpppxxpxpxxxxpxxpxp
1600 DATA8,pxxxxpxxpxxpxpxxxpp
1610 DATA8,pppppppppppppppppppp
1620 DATA0,
1630 DATA3,"    PLAY GAME              "
1640 DATA3,"    MAKE DATA              "
1650 DATA3,"    PLAY GAME (NEED DATA)"
1660 DATA3,"    MAP EDIT  (NEED DATA)"
1670 '
1680 'o┌──────────────────────┐o
1690 '┌┘    Curry Land      A-LIST  └┐
1700 '|                               |
1710 '└┐                 1991 KUWA  ┌┘
1720 'o└──────────────────────┘o
1730 '
```

CURRY-B .FD4

■リスト2

```
10 CLEAR2048,&HC000:DEFINTA-Z:CLS
20 DIMA$(24),A(31),EZ(50),EN(50),IT(24),
M$(70):I=RND(-TIME):E$=CHR$(27)+"Y"
30 FORI=&HC0FATO&HC100:POKEI,177:NEXT
40 FORI=&HD5A0TO&HD5AF:POKEI,177:NEXT
50 '●●●●●   すとーりー ひょうじﾞ   ●●●●●
60 BG=2:GOSUB490:RESTORE2510:FORI=0TO23:
READA$(I):NEXT:A=0:D=0
70 FORI=0TO21:FORJ=0TO59:C=&HC100+I*240+
J*2-(J>29)*60:B=PEEK(C):IFB=200THENEZ(A)
=C+&H4F08:EN(A)=1:A=A+1
80 IFB=97THENST=C+&H4F08
90 NEXT:PRINTE$"8!ィ "A$(D);E$"8>ィ":D=D+1
:NEXT:SI=A:RESTORE2390
100 FORI=1TO70:READM$(I):NEXT
110 PRINTE$"8!"STRING$(30,"ィ")E$" #"A$(2
2)E$"!!ィィ"A$(23)"ィィ"
120 FORI=0TO4:A=VAL("&H"+MID$("11415171F
1",I*2+1,2)):FORJ=0TO2:VPOKE8192+J,A:NEX
T:FORK=0TO700:NEXT:NEXT:FORI=2TO11
130 A=RND(1)*SI:IFEN(A)<>1THEN130
140 EN(A)=I:NEXT
150 PRINTE$"7'- PUSH SPACE KEY -";
160 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2190
170 '●●●●●   がﾞめん ひょうじﾞ   ●●●●●
180 CLS:FORI=1TO22:LOCATE0,I:PRINTSTRING
$(31,"ィ"):NEXT:FORI=0TOPL-1:FORJ=0TO2:LO
CATE20,3+I*4+J:PRINTSPC(10):NEXT:NEXT
190 PRINTE$" #月水金金日 円分百万"E$"!#火木土土年 時秒千ｧ
"E$" 7┴水┤分"E$"!7┬木├秒"
200 GOSUB220:GOSUB240:GOTO710
210 '●●●●●   さぶﾞるーちん いろいろ   ●●●●●
220 'さぶﾞ 1 (めっせーじﾞ しょうきょ)
230 FORI=14TO21:LOCATE1,I:PRINTSPC(18):N
EXT:RETURN
240 'さぶﾞ 2 (すてーたす ひょうじﾞ)
250 FORI=1TOPL:LOCATE21,I*4-1:PRINTN$(I)
:LOCATE21,I*4:PRINTUSING"HP:##/##";HP(I)
;MH(I):IFYA(I)>0THENA$="レ"ELSEA$=" "
260 LOCATE20,I*4:PRINTA$:NEXT
270 FORI=0TOPL-1:FORJ=0TO4:LOCATE21+J,5+
I*4:A=I*5+J:IFIT(A)=1THENPRINTI$(J)ELSEP
RINT" "
280 NEXT:NEXT:RETURN
290 'さぶﾞ 3 (さんかく ひょうじﾞ)
300 FORI=1TOPL:LOCATE20,I*4-1:PRINT" ":N
EXT:LOCATE20,T*4-1:PRINT"ラ":RETURN
310 'さぶﾞ 4 (じﾞかんまち)
320 FORI=0TO2000:I=I-STRIG(0)*2000:NEXT:
RETURN
330 'さぶﾞ 5 (すくろーる)
340 U=USR(XY(T)-A-B*60):FORI=0TO50:NEXT
350 C=XY(T)MOD120:D=XY(T)¥120
360 U=USR(XY(T))
370 FORI=1TO5:E=XY(I)MOD120:F=XY(I)¥120
380 G=(E-C)¥2:H=F-D:IFABS(H)<3ANDABS(G)<
5THENPUTSPRITEI,(72+G*16,55+H*16),CO(I),
0ELSEPUTSPRITEI,(0,209)
390 NEXT:RETURN
400 'さぶﾞ 6 (ういんどﾞう おーぷん)
410 VDP(1)=99:FORI=0TO5:LOCATE6,5+I:PRIN
TSPC(8):NEXT:RETURN
420 'さぶﾞ 7 (めっせーじﾞ ひょうじﾞ)
430 FORI=0TO6:A=VAL(MID$(M$,I*2+1,2)):B=
VAL(MID$(N$,I+1,1)):LOCATEB,15+I:PRINTM$
(A):C=2000+(A=0ORA=3)*2000:FORJ=0TOC:NEX
T:NEXT:RETURN
440 'さぶﾞ 8 (げﾞーむ おーばﾞー)
450 PRINTE$"5#あっ しんでﾞもた!"
460 PLAY"","","L4V15O4EDCGFBO5C2R4"
470 FORI=-1TO0:I=PLAY(3):NEXT
480 XY(T)=ST:MH(T)=MH(T)+(PL=1)*10-(MH(T
)=10)*10:HP(T)=MH(T):YA(T)=-(PL>1):RETUR
N
490 'さぶﾞ 9 (BGM すたーと)
500 SOUND7,56:FORI=0TO3:SOUNDI,0:NEXT:SO
UND8,15:SOUND9,15:SOUND10,16
510 POKE&HD95B,176:POKE&HD95C,219-BG:POK
E&HD95D,11+BG*2:POKE&HD996,221-BG:POKE&H
D99D,219-BG:POKE&HD98C,11+BG*2
520 U=USR2(0):RETURN
530 'さぶﾞ 10 (せーぶﾞ)
540 M$="0000006903":N$="00033":GOSUB420
550 S=STICK(0):IFS=3THEN610ELSEIFS=7THEN
560ELSE550
560 OPEN"CL-DATA"FOROUTPUTAS#1
570 PRINT#1,PL,T,SI
580 FORI=1TOPL:PRINT#1,N$(I):PRINT#1,XY(
I),HP(I),MH(I),SA(I),YA(I),AP(I):NEXT
590 FORI=0TOPL*5-1:PRINT#1,IT(I):NEXT
600 FORI=0TOSI:PRINT#1,EN(I):NEXT:CLOSE
610 FORI=18TO19:LOCATE3,I:PRINTSPC(14):N
EXT:RETURN
620 'さぶﾞ 11 (ろーどﾞ)
630 M$="0000007003":N$="00033":GOSUB420
640 S=STICK(0):IFS=3THEN610ELSEIFS=7THEN
650ELSE640
650 OPEN"CL-DATA"FORINPUTAS#1
660 INPUT#1,PL,T,SI
670 FORI=1TOPL:INPUT#1,N$(I):INPUT#1,XY(
I),HP(I),MH(I),SA(I),YA(I),AP(I):NEXT
680 FORI=0TOPL*5-1:INPUT#1,IT(I):NEXT
690 FORI=0TOSI:INPUT#1,EN(I):NEXT
700 CLOSE:RETURN
710 '●●●●●   めいん るーちん   ●●●●●
720 IFPL=1THEN1000
730 PUTSPRITE1,(0,208):U=USR1(0):FORI=0T
O2:VPOKE8192+I,CO(T)*16+1:NEXT:BG=2
740 PLAY"","","V15O5L16EDCEGGO6CR8"
750 A=0:B=0:GOSUB220:GOSUB290:GOSUB330
760 FORI=0TO2:A=-(A=0)*14:PUTSPRITE0,(72
,55),A+1,0:FORJ=0TO100:NEXT
770 PUTSPRITE0,(72,55),CO(T),0
780 IFYA(T)=0THEN810
790 PRINTE$"/! "N$(T)"はやすみやでﾞ!"
800 YA(T)=YA(T)-1:GOTO980
810 PRINTE$"/! "N$(T)"のばﾞんやでﾞ!"
820 FORI=-1TO0:I=PLAY(3):NEXT:GOSUB490
830 PRINTE$"0! PUSH SPACE KEY!!"
840 SB=RND(1)*SA(T):PRINTE$"1%"SB:K$=INK
EY$:IFSTRIG(0)THEN860
850 IFK$="1"THENGOSUB620:GOSUB240:GOTO71
0ELSEIFK$="0"THENGOSUB530:GOTO840ELSE840
```

➲付録ディスクの「CURRY・FD4」は行850の末尾に誤りがあります。掲載リストどおりに修正してください。

```
860 IFSB=0THENPRINTE$"2$さ゛んねんやねぇ":PLAY""
,"","V15L16O5EEFGEDC":GOTO970
870 S=STICK(0):M=VPEEK(&H1800+(7+X(S))*3
2+9+Y(S)):N=1-(M=186)-(M=190)*2
880 IFINKEY$=CHR$(13)THENPLAY"G":GOTO970
890 IFSMOD2=0THEN870
900 IFSB-N<0ORM=177ORM=204THEN870
910 A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5):XY(T)=XY
(T)+A*2+B*120:SB=SB-N:GOSUB330
920 IFM=212THENVPOKE8196,31:HP(T)=HP(T)-
1:VPOKE8196,241:GOSUB240
930 IFHP(T)<1THENGOSUB440:GOTO980
940 IFM=200THEN1400
950 PRINTE$"2$のこり"SB:FORI=0TO50:NEXT
960 IFSB>0THEN870
970 A=RND(1)*4:IFA=1THEN1120ELSEPLAY"G"
980 FORI=0TO800:NEXT:GOSUB240
990 A=-(T>(PL-1)):T=T+1-A*PL:GOTO710
1000 '●●●●●   めいんろ-ちん 2 (ひとりよう)   ●●●●●
1010 A=0:B=0:GOSUB330:GOSUB220:PUTSPRITE
0,(72,55),15,0:PUTSPRITE1,(0,208):BG=2:G
OSUB490
1020 IFYA(1)>0THENMH(1)=MH(1)-10-(MH(1)<
10)*10:HP(1)=MH(1):YA(1)=0:GOSUB240
1030 S=STICK(0):M=VPEEK(&H1800+(7+X(S))*
32+9+Y(S)):N=2-(M=186)*2-(M=190)*4
1040 IFM=177ORM=204THEN1030
1050 K$=INKEY$:IFK$="0"THENGOSUB530:GOTO
1000
1060 IFK$="1"THENGOSUB620:GOSUB240:GOTO7
10
1070 IFSMOD2=0THEN1030ELSEA=(S=7)-(S=3):
B=(S=1)-(S=5):XY(1)=XY(1)+A*2+B*120
1080 GOSUB330:IFM=212THENVPOKE8196,31:HP
(1)=HP(1)-1:VPOKE8196,241:GOSUB240:IFHP(
1)<1THENGOSUB440:GOTO1000
1090 IFM=200THEN1400
1100 A=RND(1)*40:IFA<NTHEN1120
1110 GOTO1030
1120 '●●●●●   てきか゛て゛たぞ゛-   ●●●●●
1130 PUTSPRITE0,(0,208):PLAY"","","L16V1
5O5CDCDEGCR4"
1140 MN=RND(2)*3:MS=MN*2+2:MH=RND(1)*30
1150 MH=MH+1:A=0:GOSUB400:GOSUB220
1160 PRINTE$"/! "M$(59+MN)"か゛あらわれた!"
1170 PUTSPRITE0,(64,47),MC(MN),MS
1180 PUTSPRITE1,(0,208):FORI=0TO80:NEXT
1190 PUTSPRITE0,(0,208):FORI=0TO80:NEXT
1200 IFPLAY(3)THEN1170ELSEBG=0:GOSUB490
1210 PRINTE$"0#と゛ないする?"E$"1$ヨにけ゛る ! と゛つく
ラ"E$"3! "M$(59)E$"4! "N$(T)
1220 PUTSPRITE0,(64,47),MC(MN),MS+A
1230 MH=-(MH>0)*MH:HP(T)=-(HP(T)>0)*HP(T
):PRINTE$"3+:"MH;E$"4+:"HP(T)
1240 IFMH=0THENPRINTE$"5#けっ へて゛もないわ!":PL
AY"","","V15O5L16CCDEDCGR8":GOTO1360
1250 IFHP(T)=0THENGOSUB440:GOTO1340
1260 B=RND(1)*2:C=RND(1)*10
1270 IFBS<>1THENA=1-A
1280 S=STICK(0):IFS=3THEN1290ELSEIFS=7TH
EN1320ELSE1220
1290 IFB=1THENMH=MH-C*AP(T):PUTSPRITE0,(
64,47),15:GOTO1310
1300 HP(T)=HP(T)-C:VPOKE8196,31
1310 FORI=0TO200:NEXT:VPOKE8196,241:GOTO
1220
1320 D=RND(3)*4:IFD<>0THEN1300
1330 PRINTE$"5#ふ- あふ゛なかった!":PLAY"","","V
15L16O5EDEDEGC"
1340 FORI=0TO4000:NEXT:BS=0:GOSUB240:PUT
SPRITE0,(0,208):VDP(1)=98:GOTO990
1350 PUTSPRITE0,(64,47),14
1360 IFBS=1THEN1940ELSEIFBS=2THEN1970
1370 A=RND(2)*2:IFA=0ORMH(T)>90THEN1340
1380 GOSUB220:M$="00646566768":N$="0232
32":GOSUB420
1390 MH(T)=MH(T)+5:GOTO1340
1400 '●●●●●   ちょうろう さ-ん!   ●●●●●
1410 PUTSPRITE0,(0,208):PLAY"","","V15O5
L16CR16CDER16CR16ER16GR16CR8":GOSUB400
1420 GOSUB220:PUTSPRITE0,(64,47),15,1
1430 PUTSPRITE1,(0,208)
1440 FORJ=0TOSI:IFXY(T)<>EZ(J)THENNEXT
1450 FORI=-1TO0:I=PLAY(3):NEXT:BG=2
1460 GOSUB490:ONEN(J)GOTO1630,1530,1550,
1570,1590,1610,1820
1470 'やと゛や
1480 M$="01020003":N$="6203":GOSUB420
1490 S=STICK(0):IFS=3THEN1510ELSEIFS=7TH
EN1500ELSE1490
1500 M$="":N$="":LOCATE2,20:PRINTM$(5):H
P(T)=MH(T):YA(T)=-(PL>1):GOTO1520
1510 M$="":N$="":LOCATE2,20:PRINTM$(4)
1520 GOSUB420:GOSUB240:GOSUB310:PUTSPRIT
E0,(0,208):VDP(1)=98:GOTO990
1530 'ちょうろう A
1540 M$="3435363742":N$="52333":IT(T*5-5
)=1:GOTO1520
1550 'ちょうろう B
1560 M$="3435363842":N$="52333":IT(T*5-4
)=1:GOTO1520
1570 'ちょうろう C
1580 M$="3435363942":N$="52333":IT(T*5-3
)=1:GOTO1520
1590 'ちょうろう D
1600 M$="3435364042":N$="52333":IT(T*5-2
)=1:GOTO1520
1610 'ちょうろう E
1620 M$="3435364142":N$="52333":IT(T*5-1
)=1:AP(T)=2:GOTO1520
1630 'はふ゜にんく゛
1640 M$="060007":N$="602":GOSUB420
1650 A=RND(1)*7:A=A+1:LOCATE5,18:PRINTA:
IFSTRIG(0)=0THEN1650
1660 FORI=0TO99:NEXT:PRINTE$"1!"SPC(18)
1670 ONAGOTO1680,1690,1720,1730,1740,179
0,1800
1680 M$="0608091011":N$="62332":YA(T)=-(
PL>1):MH(T)=MH(T)+(PL=1)*10:GOTO1520
1690 M$="0612131415":N$="62333"
1700 FORI=0TO3:A=T*5-5+I:IFIT(A)=1THENIT
(A)=0:GOTO1520ELSENEXT
1710 GOTO1520
1720 M$="0616171819":N$="62332":HP(T)=MH
(T):GOTO1520
1730 M$="0620172122":N$="62332":HP(T)=HP
(T)¥2:GOTO1520
1740 M$="06232425":N$="6232":GOSUB420:VD
P(1)=98:PUTSPRITE0,(0,208)
1750 VPOKE8196,&H1F:FORI=0TO200:NEXT:VPO
KE8196,&HF1
1760 A=0:B=0:C=RND(1)*39:D=RND(1)*15:XY(
T)=4348+C*120+D*2:GOSUB330
1770 E=VPEEK(&H1800+7*32+9):IFE=200ORE=1
77ORE=204THEN1750
1780 PUTSPRITE0,(72,55),CO(T),0:FORI=0TO
500:NEXT:GOTO990
1790 M$="0626272829":N$="62332":FORI=1TO
PL:XY(I)=ST:NEXT:GOTO1520
1800 M$="0630313233":N$="62332":MH(T)=MH
(T)+10
1810 IFMH(T)<100THEN1520ELSEMH(T)=MH(T)-
5:GOTO1810
1820 'まおう
1830 A=T*5-5:IFIT(A)=1ANDIT(A+1)=1ANDIT(
A+2)=1ANDIT(A+3)=1THEN1850
1840 M$="00444546":N$="0233":GOTO1520
1850 M$="4300474849":N$="40233":GOSUB420
1860 FORI=0TO4000:NEXT:GOSUB220
1870 M$="00005051":N$="0034":GOSUB420
1880 FORI=0TO3:PLAY"","","O7L16EG":A=7-(
I=1ORI=3)*5:B=10+(I=2ORI=3)*5:LOCATEA,B:
PRINTI$(I)
1890 C=VAL("&H"+MID$("1A181C1F",I*2+1,2)
):VPOKE8196,20:FORJ=0TO150:NEXT
1900 VPOKE8196,C:FORJ=0TO2000:NEXT:NEXT
1910 VPOKE8196,241:GOSUB1980
1920 PUTSPRITE0,(64,47),15,8:GOSUB220
1930 MH=50:MN=3:A=0:BS=1:MS=8:GOTO1160
1940 GOSUB240:GOSUB220:M$="0052535455":N
$="02333":GOSUB420:GOSUB1980
1950 FORK=9TO11:PUTSPRITE0,(64,47),14,K:
GOSUB1980:NEXT:GOSUB220:MH=99
1960 MN=4:A=0:BS=2:MS=11:GOTO1160
1970 GOSUB240:GOSUB220:M$="00005657":N$=
"0023":GOSUB420:GOTO1990
1980 FORI=0TO50:A=120-I*2:PUTSPRITE0,(0,
208):FORJ=0TOA:NEXT:PUTSPRITE0,(64,47):F
ORJ=0TOA:NEXT:NEXT:RETURN
1990 '●●●●●   えんて゛ぃんく゛   ●●●●●
2000 RESTORE2710:FORI=0TO5:READA$:C$="":
FORJ=0TO24:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
C$=C$+CHR$(B):NEXT:A$(I)=C$:NEXT
2010 PUTSPRITE0,(0,208):PLAY"","","O5L8E
4DCD4O4G4O5F4EDE4O4A4B4AGABO5CDE4D4C2"
2020 FORI=0TO22:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(3
1,"ィ"):FORJ=0TO1000:NEXT:NEXT
2030 FORI=0TO5:LOCATE3,3+I*3:PRINTA$(I):
NEXT:FORI=0TO30000:NEXT
2040 FORJ=0TO6:FORI=0TO7:A$=MID$(N$(T),J
+1,1):IFA$=""THENA$=" "
2050 A=ASC(A$):B=VPEEK(A*8+I):C=896+J*16
+I*2:VPOKEC,B:VPOKEC+1,B:NEXT:NEXT
2060 FORJ=0TO5:FORI=0TO7:A=VPEEK(VAL("&H
"+MID$("95F2E3DEE493",J*2+1,2))*8+I):B=7
76+J*16+I*2:VPOKEB,A:VPOKEB+1,A:NEXT:NEX
T
2070 FORI=0TO5:LOCATE3,3+I*3:PRINTSTRING
$(25,"ィ"):NEXT
2080 FORI=3TO6:LOCATE3,I:PRINTSPC(25):NE
XT:PRINTE$"$'acegik    prtvxz|"E$"%'bdfh
jl    qsuwy{}":FORI=8TO13:LOCATE1,I
2090 PRINTSPC(29):NEXT:PRINTE$"1!ィ- SPEC
IAL THANKS -"E$"2&T.SATOH・K.OONARI・かれ-のC
M"E$"4! 月水金金日 円分百万 ┼─┐ ┘百万    ┴水┤分 "E$"
5! 火木土土年 時秒千 ├┌└ ×千  BY ┬木├秒 "
2100 BG=2:GOSUB490:A=161:B=65:C=8206
2110 ONSTRIGGOSUB2170:STRIG(0)ON
2120 VPOKEC+7,A:VPOKEC,B:VPOKEC+1,B
2130 FORI=0TO7:D=IMOD2
2140 FORJ=0TO2:PUTSPRITEJ,(48+J*60,71),M
C(J),J*2+2+D:NEXT:PUTSPRITE3,(0,208)
2150 FORK=0TO200:NEXT:NEXT:SWAPA,B
2160 FORI=0TO500:NEXT:GOTO2120
2170 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):VDP(1)=98:VP
OKEC+7,161
2180 FORI=0TO20:A=RND(1)*SI:B=RND(1)*SI:
SWAPA,B:NEXT:GOTO110
2190 '●●●●●   せってい   ●●●●●
2200 FORI=2TO24:LOCATE1,I:PRINTSPC(30):N
EXT:U=USR1(0)
2210 LOCATE3,2:INPUT"なんにんて゛ あそふ゛ん(1-5,0=
ろ-と゛)";PL:IFPL=0THEN2350
2220 IFPL<1ORPL>5THEN2210
2230 FORI=1TOPL:LOCATE1,2+I*2:PRINTI"は゛ん
のひとのなまえ なんてゆっん?(7もし゛)":INPUT"    ";N$(I)
2240 N$(I)=MID$(N$(I),1,7):NEXT
2250 FORI=1TOPL:LOCATE7,13+I:PRINTI;N$(I
):NEXT:PRINTE$"4%ヨ ええて゛:もっかい ラ"
2260 S=STICK(0):IFS=7THEN2270ELSEIFS=3TH
EN2210ELSE2260
2270 IFPL=1THEN2320
2280 PRINTE$"4%こ゛ちゃこ゛ちゃ ませ゛ませ゛!"
2290 FORI=0TO20:A=RND(1)*PL:B=RND(1)*PL:
SWAPN$(A+1),N$(B+1):NEXT
2300 FORI=1TOPL:LOCATE7,13+I:PRINTSPC(11
):LOCATE7,13+I:PRINTI;N$(I):NEXT
2310 PRINTE$"4%こんなもんて゛と゛ないて゛っか!"
2320 PRINTE$"5%- PUSH SPACE KEY -":FORI=
0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
2330 FORI=1TOPL:XY(I)=ST:SA(I)=20:AP(I)=
1:HP(I)=50:MH(I)=50:YA(I)=0:NEXT:T=1
2340 FORI=0TO24:IT(I)=0:NEXT
2350 X(1)=-2:Y(3)=2:X(5)=2:Y(7)=-2
2360 I$(0)="ゥ":I$(1)="ュ":I$(2)="ツ":I$(3)
="リ":I$(4)="ル":CO(1)=15:CO(2)=4:CO(3)=8:
CO(4)=7:CO(5)=14:MC(0)=8:MC(1)=10:MC(2)=
11:MC(3)=15:MC(4)=14:IFPL=0THENGOSUB650
2370 GOTO170
2380 '●●●●●   て゛-た   ●●●●●
2390 'めっせ-し゛ て゛-た
2400 DATA - やと゛や -,と゛や! いっちょやすんて゛くか,ヨ ええ
よ ! やめとく ラ,また おいて゛やあ!,く゛- く゛- く゛-
2410 DATA - ??? -,ろうれっとをまわしてみぃ,しは゛らく,わいと
とらんふ゜して,あそんて゛いきぃや,(いっかいやすみ),あっ こ゛めんなぁ
2420 DATA そうし゛したら,あんたのほうせき,すいこんて゛もぉたわ,ふし
き゛な「し゛ゅ-す」か゛,あんねんけと゛,ちょっとのんて゛みぃ
2430 DATA (たいりょく かいふく),めず゛らしいくた゛もんか゛,ちょっ
とたへ゛てみる?,(たいりょく はんふ゛ん),わぁふ゜したいやろ,わぁぁぁふ゜
2440 DATA (と゛こかにわ-ふ゜),こらこら,ここは「たちいりきんし」や
て゛,みんな、かえった! かえった!,(みんな すた-とへ!)
2450 DATA まほうのくすりて゛,あんたを,つよくしてやろう,(HP・MA
Xか゛10ふえる),- ちょうろう -,ようきてくれた
2460 DATA おみやけ゛に,「くくれ」のほうせき,「は゛-もんと」のほうせ
き,「し゛ゃわ」のほうせき,「ほ゛ん」のほうせき,「らいすのけん」
2470 DATA をあけ゛よう,- まおうの うち -,あんたら、くんの,し゛
ゅうねんはやいて゛,さっさとて゛ていけ!,よくここまて゛きたな,しかぁぁし
2480 DATA あんたらはかたれへんて゛,あっ ほうせきか゛,ひかりた゛した
,ちっ!,やられてもったか,しゃあない,こっちもほんきや!,ひえ-!
2490 DATA まけても-たわ!,うっわ-!,「にんし゛いん」,「たままねき
゛」,「し゛ゃか゛あ」,「なへ゛おとこ」,「まおうなへ゛」,てきは
2500 DATA 「かれ-こ」をもっていた,うわ-!,これめっちゃからいわ!,
(HP・MAXか゛5ふえる),せ-ふ゛するん?,ろ-と゛したいん?
2510 'すと-り-ひょうし゛か゛めん て゛-た
2520 DATA,アア  うみ           クケ  そうけ゛ん
2530 DATAアア  はいれない        ケク  いと゛う 1,
2540 DATAコサ  もり           セソ  やま
2550 DATAシス  いと゛う 2        タチ  いと゛う 3,
2560 DATAネノ  しろ           フヘ  いわやま
2570 DATAハヒ  なにかか゛おこる?    ホマ  はいれない,
2580 DATAミム  はし           ヤヤ  と゛くぬま
2590 DATAメモ  いと゛う 1        ヤヤ  HP -1,
2600 DATA3ねんまえ、あるふしき゛なしまか゛、はっけんされた。
2610 DATAそのしまて゛は、なんと、ひとて゛はなく「やさい」たち
2620 DATAか゛、へいわに、しず゛かにくらしていた。ところか゛、
2630 DATA3ねんまえにこのしまをはっけんしたとき、たんけんたい
2640 DATAか゛わすれていった「あるもの」に、し゛ゃあくなたまし
2650 DATAいか゛とりつき、しまひ゛と、いや「しまやさい」をしは
2660 DATAいしたのた゛った。そこて゛、そのし゛ゃあくなものをた
2670 DATAおし、その「しまやさい」たちをすくうへ゛く、あらたに
2680 DATAたんけんたいか゛けっせいされたのて゛あった・・・・・
2690 DATA"           月水金金日 円分百万
2700 DATAィィィィィィィィ火木土土年 時秒千ィィィィィィィ
2710 'えんて゛ぃんく゛めっせ-し゛ て゛-た
2720 DATA202020209CDE8C9198E5F3E9E99C8E9
3E092EA20202020202020
2730 DATA20E0FD99FDE092E9FC9DFAE3928FE0A
2E5EDDEA3E0DE8FE020
2740 DATA209FE99ADEA49FE99CEFEAA24355525
259204C414E44A3E420
2750 DATA20202020F292F2929BFAA4F49B92E0E
1E0DE9996DE20202020
2760 DATA209DF19CEFE4E5F8A49DDE8FE4ED92F
CE698F79CE0E49B2020
2770 DATA2020202020202020F2E3DEE09C20F2E
3DEE09C20A5A5A5A520
2780 '
2790 'o┌─────────────────────────┐o
2800 '┌┘   Curry Land      B-LIST   └┐
2810 '|                              |
2820 '└┐                1991 KUWA  ┌┘
2830 'o└─────────────────────────┘o
2840 '
```

このページは 要♪です。

FM音楽館

楽評：よっちゃん

今月はオリジナル4曲、ゲームミュージック2曲、名曲のアレンジ・バージョン1曲というラインアップで、オリジナルのしめる度合いが高いのが最近の傾向。サウンドやメロディは平均的でも、構成がよくできていると採用確率が高くなります。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

立花ハジメに自作の音色ありき

©GANP

DEMONSTRATION

■埼玉県・GANP(17歳)　● オリジナル

はじめに自作の音色があって、それから曲を作っていった、とのコメントあり。GANPクンらしい作品です。「太陽さん」のころの立花ハジメふう？　ハジメさんの初期のソロ・アルバムはとてもおもしろかったなあ。最近出た『バンビ』はちっともよいとは思えなかったのが残念です。アーチスト度が低い。それはともかく、GANPクンの「FMパックももっともっと変な音が出せると思います」という意見に深くうなずく選者なのだった。

```
DEMO     .FM4
```

```
10 '------- DEMONSTRATION
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '------- COMPOSED BY GANP
40 CLEAR1000:DEFSTRA-W:DIMX%(15)
50 FORX=0TO15:READW:X%(X)=VAL("&H"+W):NE
XT:_VOICECOPY(X%,@63):T="T128"
60 SOUND7,49:SOUND6,0:POKE&HFA3C,48:POKE
&HFA5C,32:POKE&HFA7C,48
70 DATA 0,0,0,0,0,10,0,0,8220,F6E6,0,0,4
021,F7B4,0,0
80 '------- MML DATA
90 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
100 PLAY#2,"@63V1303L16","@63V1202L16","
L1606","L1606","L16","","V0@A14@V120Y22,
64","S0M50C","L32O5V11"
110 A1="EEE8E8E8R2EEEE8EE8 R2EEE8E8E8R4E
E8EEEEE8EE8EEEEE8E8"
120 A="EEE8E8E8EEEE8EE8":A2=A+"EEE8E8E8E
EEE8EEE":A3=A+"EEE8E8E8E8.E8.E8"
130 A4="E8EER8E8E8EER E8EER8E8EEEER8EE"
140 A5="E8EER8E8E8EER E8EER8E8EEEEE8E8"
150 A7=A+"E8EE8EEEE8.E8.E8"
160 A9="E8EE8EEEE8EE8E8E E8EE8EEEE8EEEEE
8"
170 B1="E8EE8EEER2E8EE8EEER2 E8EEEE8ER4E
8EEE8EE8EEEEEE8E8EE"
180 B="E8EE8EEEEEE8EEEE":B2=B+"E8EE8EEEE
EE8EEE8":B3=B+"E8EE8EEEE8EE8EEE"
190 B4="EE8ER8EEEEE8R EE8ER8EEEEE8R8EE"
200 B5="EEE8R8EEEEEER EEE8R8EEE8EEE8EE"
210 B7=B+"E8EE8EEEEE8EE8EE"
220 B9="EEE8EEEE8EEEEEE8 EEE8EEEE8EEEE8E
8
230 C2="@16V11Q6 E32F#32G32A32B4BBA8ABF#
32G32F#ED E32F#32G32A32B4>D<BF#GF#GF#32G
32F#32G32ED"
240 C3="E32F#32G32A32B4BB>D8DEC#32D32C#<
BA E32F#32G32A32B4ABBR16ABR16A@Q6V9GA"
250 C4="BBBBR8ABAAF#8DR16<BR16>DER16ERGG
R8F#R16GA"
260 C5="BBBBR8ABAAF#8DR16<BR16>GF#R16ERR
16DR16DR16DR16D"
270 C6="BBBBR8ABAAG8F#R16DR16E<B>DERGGF#
F#EED"
280 C7="EEDDEEDDEEDDEEDDEER16B&B4GGF#F#E
ED"
290 C8="EEDDEEDDEEDDEEDDEER16B&B4GAF#GEF
#ED"
300 D2="@16V9 R16E32F#32G32A32BE32F#32G3
2A32B8BA8ABF#32G32F#ED E32F#32G32A32B>BA
F#DC#DC#DC#32D32C#32D32<BA"
310 D3="R16E32F#32G32A32BE32F#32G32A32B8
A8ABG#32A32G#F#E8 E32F#32G32A32B>DEC#<EF
#R16EF#R16E@Q6V9Q6DE"
320 D4="F#F#F#F#R8EF#EEC#8<AR16F#R16ABR1
6BR>DDR8C#R16DE"
330 D5="F#F#F#F#R8EF#EEC#8<BR16F#R16>DC#
R16<BRR16AR16AR16AR16A>"
340 D6="F#F#F#F#R8EF#EED8C#R16<AR16BF#AB
R>DDC#C#<BBA>"
350 D7="<BBAABBAABBAABBAABBR16>F#&F#4DDC
#C#<BBA>"
360 D8="<BBAABBAABBAABBAABBR16>F#&F#4DEC
#D<B>C#<BA>"
370 E2="@63V10O5Q8 R16AR16EBR16G#>C<R4R1
6B-AF#EAR16FBR16G#>C<"
380 E3="R16AR16EBR16G#>C<R4R16B-AF#EAR16
FBRRR16@6O6Q6V9GA"
390 E4="@16Q4V6 EF#B&EF#B&EF#B&EF#B&EF#>
C8&<EF#B&EF#B&EF#B&EF#B&EF#>C8&<"
400 E7="@16V E8EE8B8BE8EE8B8BEER16B&B4GA
F#GEED8"
410 F2="@3V10O5L8Q7Y36,32 E32F#32G32A32B
4B16B16A.F#.DE4.E16E16<B2>"
420 F3="E32F#32G32A32B4B16B16A.F#.DG.F#.
E4.R8@6V8L16DE"
430 F4="@14VO6L16Q8Y36,0 EER16ER16EE8B4.
ABDER16ER8DEGG8R16F#F#8R16"
440 F5="EER16ER16EE8<B4.AB>E<B>DER16DER1
6GAF#GEF#D8"
450 F7="V11EV10EV9DDVEEDDV7EEDDV6EEDDV6E
EDDV5EEDDV4EEDDV3EEDD"
460 R1="B!4B!8.B!16HB!M!16M!16H16HM!16HM
!8HM!8 B!4B!8B!16B!16HB!M!16M!16H16HM!16
HM!32M!32M!16HM!8"
470 R1=R1+"HB!4HB!8.B!16HB!M!8HM!16HM!16
B!16B!16HM!8 HB!8H16HM!16HM!8HM!16HB!16H
M!32M!32M!16HM!16HM!16HM!16M!16HM!8"
480 R="HB!16H16HB!16B!16M!16HB!16HB!8B!1
6HB!8B!16HM!16H16HB!8":R2=R+R
490 R3=R+"HB!16H16HB!16B!16M!16HB!16HB!8
 HM!8B!16HM!8HB!16HM!16M!16"
500 R5=R+"HB!16H16HB!16B!16M!16HB!16HB!8
 HM!16HM!16HB!8HM!16HM!16HB!8"
510 R6=R+"HB!16H16HB!16B!16M!16HB!16HB!1
6M!16HM!16HM!16HM!8HM!16HM!16HM!16M!16"
520 P1="L16SM3400RRCC8CC8C8RRCC8CM2800C3
2C32M3400CC8 RRC8CC8.C4R16CC8C8M2800C32C
32M3400CCCCCC8L"
530 P2="M3900RCRCRCRC"
540 P3="RCRCRC C8.C8.M3100C16C16M3900"
550 P5="RCRCRC C16C8.C16C8."
560 P6="RCRCRC8.M3100C16C16C16M3900C8M31
00C16C16C16C16M3900"
570 Q4="ER32>ER32ER32ER32<ER32>ER32<R8 E
R32>ER32ER32ER32<ER32>ER32ER32<R16"
580 '------- PLAY
590 PLAY#2,A1,B1,"","","","",R1,P1
600 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2
610 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R3,P3
620 FORX=0TO1
630 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R2,P2
640 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E4,F5,R5,P5
650 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R2,P2
660 PLAY#2,A5,B5,C6,D6,E4,F5,R6,P6:NEXT
670 FORX=0TO1
680 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,R2,P2
690 PLAY#2,A7,B7,C8,D8,E7,F7,R3,P3:NEXT
700 PLAY#2,A9,B9,"","",E7,F7,R6,P6
710 PLAY#2,A9,B9,"","",E7,"",R5,P5
720 PLAY#2,"EEE8E8EE","E8EE8EE8","","",
"","","B!4B!4":GOTO590
```

ロシアの平穏を願いつつ味わうボルシチ風味

©柴田望

民族国家の理想と崩壊 ～ロシアへ行こう～

■北海道・柴田望(16歳)　● オリジナル

いまや大騒ぎのロシア国内、みんなちゃんと食事してるかなあ。昨年、ミミクリーチという若手のロシアのピエロ・グループの公演を見たんだけど、あいつら元気にしてるかなあ。柴田クンの音楽はたいへんせわしない中にロシアの哀愁とジョン・ロードのシンフォニック・ロック風味があいまってなかなかのボルシチ風味。なんとか旧ソビエトの人々が平穏に暮らしていけることを願いつつ、この音楽を鑑賞することにしましょう。

```
RUSSIAEI.FM4
```

```
10  CLS
20 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
30 _TEMPER(  8)
40 _BGM(1):CLEAR3000:SOUND7,49:SOUND6,39
50 DIM A%(15)
60 FORI=0TO15
70 READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
80 NEXT
90 _VOICECOPY(A%,@63)
100 DATA 0   ,0   ,0   ,0
110 DATA 0000,0000,0000,0000
120 DATA 2001,00F4,0000,0000
130 DATA 3F02,E075,0080,0000
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はい、Orcです。JL2TBBさんの『砂山＃2』はかなり乱暴なやり方でタイマー割りこみフックを書き換えて使っています。F1キーに応急措置のフック書き換え命令が入っていますが、たいへん危険なので、この曲を聴いたあとは必ずリセットしてください。では、作者のコメントです。

■DEMONSTRATION

GANP「このオリジナル音色を聴いてもらいたいがために作ったような曲ですね。MSX2+以降の人でPSGのノイズの音が大きいなと思う人は、行460～510のすべての「M／」を「MS」に変えて、行520～560を削除してみましょう」

■民族国家の理想と崩壊～ロシアへ行こう～

柴田望「そちらのごつごうもおありでしょうができれば改訂版をのせていただきたいのです。政治ネタは風化するとかいわれるんですけど、忘れちゃいけない出来事ってあると思うんです。そういうのを、まあ、むつかしい音楽

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
140 DEFSTRA-Z
150 ' Wood bass
160 W0="Q4O2@33V0115AEAE>C<EBEAEBE>C<EBE>D<ABG+"
170 W1="O2@33GDGDBDADGDADBDAD>C<DBF+"
180 W2="T154@33O2Q8R1R1R1F8F8F8F8G+8G+8G+G+G+Q5"
190 W3="O2AEAE>C<EBEAEBE>"
200 W4="O2GDGDBDAD>C<DBD>"
210 W5="O3FCFCGCGCFCGC"
220 W6="O3AEAEBEBEAEBE"
230 ' Rhytem
240 D="Y14,32O3V13":H="O5V10":S="V13Q7L8O2"
250 D0="AAAAAAAAAAAA":S0="R8FR8FR8F":H0="ABB32>B32<AB32>B32<BABBG32>G32<BB"
260 S1="R16R16FR16R16FR16F16F16F16"
270 S2="R8FR8FA16A16F"
280 D1="B4B4B4B4B8B8"
290 ' Backing I
300 VT="@16Q8V10O5L8T173"
310 V0="@16Q8V10O5L8CD<AGAB"
320 V ="O5CD<AGAB"
330 V1="O5CD<ABAG"
340 V2="O5CD<AGAG"
350 ' Backing II
360 LA ="@14O06V08AV8BV7BAGAAGFEV5CC"
370 LB ="V6ABBAGAAGFGFD"
380 L0 ="Q5@14O7V11CDDV12<BV11AV10BAGFED<B"
390 L1 ="ABAGFGFEDCD<B"
400 L2="@14V09O6GV8>D<BGV10DV9BGD<VGDBG"
410 L3="DBGD<BV09>GD<BG>D<BG"
420 ' PSG(Anna.Sync.no tumori!!!)
430 P="V8FV5FV06FV07FV08FV09FV10FV11FV12FV13FV14FV15F"
440 P1="OV8AV05AV06AV07AV08AV09AV10AV11AV12AV13AV14AV15A"
450 P2="V10OA>CEA>C<A>CEAEC<B"
460 P3="V10OGDGB>D<B>DGB>DGDGB>D<B>DGB>D"
470 ' Orchestra hit no tumori!!
480 K0="V15@48O7O4A8":K1="V15O3Q7@06A8":K2="V15@24O6Q8A8":K3="V15O2@24Q8A8"
490 'BACKING III
500 A0="Q8@02V13O6A4A4A4"
510 ' Harpsi
520 Q0="T154@14O5V09AV10>CEV07<A>V10DV06<AV09>C<V07A>V10DV07<A>V10EV07<AV10>FV07<AV10>D<V07A>E>V10C<AEGFEDEAG+ABAG+EFA>C<FBFAFBF>C<F>D<F>E<f>FAFCDC<BAG+DG+B>EDC<B"
530 I1="T154L4O5Q8@14V06AAAAAAAG+FFFFFFG+E"
540 I2="T154L4O5Q8@14V03EEEEEEEEDDDDL8V10FCFBG+4E4"
550 ' String&Brass
560  O0="T154v10@02O6L2CCC<B>CCD<B":O1="T154@63O6L2CCC<B>CCD<B"
570 ' hensyuu!!
580 WW=W4+W4:AA=A0+A0:VV=V +V1:LL=L0+L1:LN=L2+L3:LM=LA+LB:DD=D0+D0:SS=S0+S1:HH=H0+H0
590 FORI!=0TO1
600 T="L16T173":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
610 PLAY#2,W0,W0
620  PLAY#2,W0,W0,W0,W0,W0,W0,D ,S ,H
630  PLAY#2,W3,K0,V0,K1,K2,K3,D0,S0,H0,"","",P2
640  PLAY#2,W3,K0,V ,K1,K2,K3,D0,S0,H0,"","",P2
650  PLAY#2,WW,AA,VV,LL,LM,LN,DD,SS,HH
660  PLAY#2,W3,K0,V ,K1,K2,K3,D0,S0,H0,"","",P2
670  PLAY#2,W3,K0,V2,K1,K2,K3,D0,S2,H0,"","",P2
680  PLAY#2,WW,AA,VV,LL,LM,LN,DD,SS,HH
690  PLAY#2,W5,A0,V ,"","","",D0,S1,H0,P,P1
700  PLAY#2,W6,A0,V ,"","","",D0,S1,H0
710  PLAY#2,W3,K0,V ,K1,K2,K3,D0,S0,H0,"","",P2
720  PLAY#2,W4,A0,V1,L0,L2,LA,D0,S0,H0,"","",P2
730  PLAY#2,W5,A0,V ,"","","",D0,S2,H0,P
740  PLAY#2,W6,A0,V2,"","","",D0,S1,H0,P,P1
750 '
760  PLAY#2,W0,"","",W0,W0,"",D1,""
770  PLAY#2,W0,"","",W0,W0,"",D1,"","",P,P1
780  PLAY#2,W1,"","",W1,W1,"",D1
790  PLAY#2,W1,"","",W1,W1,"",D1,"","","","",P3
800  PLAY#2,W5,"","","","","",D0,S0,H0
810  PLAY#2,W4,A0,V ,"","","",D0,S0,H0
820  PLAY#2,W5,"","",W5,"","",D0,S0,H0,"","",P2
830  PLAY#2,W4,A0,V ,W4,"","",D0,S2,H0,P,P1,P
840  PLAY#2,"",Q0,I1,I2
850  PLAY#2,W2,Q0,I1,I2,"",W2
860  PLAY#2,T,T,VT,T,T,T,D,S,H
870  PLAY#2,W3,K0,V ,K1,K2,K3,D0,S0,H0
880  PLAY#2,W3,K0,V ,K1,K2,K3,D0,S0,H0
890  PLAY#2,WW,AA,VV,LL,LM,LN,DD,SS,HH:PLAY#2,W5,A0,V ,"","","",D0,S1,H0
900  PLAY#2,W6,A0,V ,"","","",D0,S1,H0
910  PLAY#2,W5,A0,V1,"","","",D0,S0,H0
920  PLAY#2,W6,A0,V2,"","","",D0,S2,H0,P,P1,P1
930  PLAY#2,"",Q0,I1,I2,O0,O1
940  PLAY#2,W2,Q0,I1,I2,O0,O1
950  PLAY#2,T,T,VT,T,T,T,D,S,H
960  PLAY#2,W3,K0,V1,K1,K2,K3,D0,S0,H0
970  PLAY#2,W3,K0,V ,K1,K2,K3,D0,S2,H0
980  PLAY#2,WW,AA,VV,LL,LM,LN,DD,SS,HH
990  PLAY#2,W3,K0,V ,K1,K2,K3,D0,S0,H0
1000  PLAY#2,W3,K0,V2,K1,K2,K3,D0,S2,H0
1010  PLAY#2,WW,AA,VV,LL,LM,LN,DD,SS,HH
1020 '
1030 GOTO 750
```

10時4分に山場を迎えるオリジナル曲

©HASEMAKO

迷宮

■兵庫県・HASEMAKO(27歳)　●オリジナル

ムードは夜の9時から始まる長時間推理ドラマふうのオリジナル曲。よく聴くと、ドラムがなかなかよいし、構成もよくできている。ホイチョイ筋によれば、2時間ドラマは時間の区切りでチャンネルを変えられないために夜の10時4分あたりに山場もしくはエッチなシーンを盛りこむそうです。あー、そういう脚本書いてておもしろいのかしら。

```
MEIKYUU .FM4
```

```
10 '——< めいきゅう >————————————————
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 CLEAR1000:DEFSTRA-Z:DEFINTI:IT=110
40 '————————————————————< A >—
50 A(0)="T=IT;@12L16O6V13"
60 A(1)="@22E2.E4D+2.<B4>"
70 A(2)="D2.<B4>C+2..."
80 A(3)="C2.C4<B2.A+4"
90 A(4)="B1...>"
100 A(5)="C2.C4C+2.<F+4>"
110 A(6)="D+1B1"
120 A(7)="@14EF+GABA>C<BAGF+ED+E<A+B>"
130 '————————————————————< B >—
140 B(0)="T=IT;@12L16O5V11"
150 B(1)="@22B2.B4B2.G4"
160 B(2)="B2.E4B2..."
170 B(3)="G2.G4F+2.E4"
180 B(4)="F+1..."
190 B(5)="G2.G4A+2.>C+4<"
200 B(6)="F+1A1"
210 B(7)="<"+A(7)+">"
220 '————————————————————< C >—
230 C(0)="T=IT;@9O4V11L16"
240 C(1)="E<E>EGR16EGBE<E>EGR16EGB D+<D+>D+GR16D+GBD+<D+>D+GR16D+GB"
250 C(2)="D<D>DF+R16DF+BD<D>DF+R16DF+B C+<C+>C+C+F+GC+F+GF+EC+<B>C+<F+F+>"
260 C(3)="C<C>CER16CEGC<C>CER16CEG <A+<A+>A+>C+R16<A+>C+G<A+<A+>A+>C+R16<A+>C+G"
270 C(4)="<B<B>B>D+R16<B>D+F+<B<B>B>D+R16<B>D+F+ <B<B>BB>D+<B>D+ABBAAGGF+F+"
280 C(5)="C<C>CER16CEGC<C>CER16CEG C+<C+>C+F+R16C+F+A+C+<C+>C+F+R16C+F+A+"
290 C(6)="D+<D+>D+F+R16D+F+AD+<D+>D+F+R16D+F+A F+<F+>F+F+BF+BABBAAGGF+F+"
300 C(8)="A+BBBA+BBB>C<BBBA+BBB"
310 C(9)="B>C+D+EF+<B>AD+BAGAB>C+C+D+<<"
320 '————————————————————< D >—
330 D(0)="T=IT;@2O3V8L16"
340 FORI=1TO9:D(I)=C(I):NEXT
350 '————————————————————< E >—
360 E(0)="T=IT;@22O5V6L16"
370 E(8)=C(8):E(9)=C(9)
380 '————————————————————< F >—
390 F(0)="T=IT;@6O3V5L16"
400 F(1)="E1D+1"          :F(2)="D1C+1"
410 F(3)="C1<A+1"         :F(4)="B1B1>"
420 F(5)="C1C+1"          :F(6)="D+1B1"
430 '————————————————————< R >—
440 R(0)="T=IT;V10@A8B!16H8H16C!S!8H32H32H16 B!16H16H16C!S!16H16B!H16HS16H16 B!16H32H32H16H16C!S!8H32H32H16 B!16H16C!S!8H16B!16HS!16C!16"
450 R(1)="B!16H8H16C!S!8H32H32S16 B!16H16H16C!S!16H16B!H16HS16H16 B!16H32H32H16H16C!S!8.S16 B!16H16H16H16C!S!16B!H8C!16"
460 R(2)="B!16H8H16C!S!8.S16 B!16H32H32H16H8C!S!16H16B!H16 B!16H32H32H16H16C!S!8.S16 B!16H16S!16S!16C!16B!H16S!16C!S16"
470 R(3)=R(1):R(5)=R(1)
480 R(4)="B!16H8H16C!S!8.S16 B!16H32H32H16C!S!8S16H16B!H16 B!32H32H32H32H16H16C!S!8.S16 B!16H16C!S!16H16S!16B!C!S!16S!16B!C!S!16"
490 R(6)="B!16H8H16C!S!8.S!16 B!16H32H32H16C!S!8S16H16B!H16 B!32H32S!16S!16H16S!16C!S!16S!16H32H32 B!C!S!16S!16H16S!16C!S!32H32B!16S!16B!C!S!16"
500 R(7)="B!2B!4R8.B!16"
510 R(8)="B!2B!4R16B!8B!16"
520 R(9)="B!4H!16H!16C!S16HS!32S32 B!H!S!16H!S!16S16HS16C!S!32S32B!H!S!16S!16B!C!S!16"
530 '————————————————————< Play >—
540 M="01234125612341256787 9"
550 FORII=II¥(LEN(M)-1)TOLEN(M)-1
560 I=VAL(MID$(M,II+1,1))
570 PLAY#2,A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),F(I),R(I)
580 NEXT
590 GOTO550
```

アチョーという響きが懐かしい

コナミ　©KONAMI

イー・アル・カンフー

イー・アル・カンフー

■奈良県・C.STUDIO TAKE(19歳)　●ゲームミュージック

どうも初期のゲーム・ミュージックは選者がじっさいに遊んでいたせいもあって、非常に採用確率が高いなあ。でも、印象的なメロディが多かったと思いません？　「アチョー」という響きが懐かしい。あ、そうそう、アイルランドのチーフティンズというグループが中国の万里の長城でオーケストラと共演したCDがあって、これは不思議な音楽です。

理論はともかく思いのままに、音楽にできたらいいなと思います」(編集部注：改訂版を載せました)

■迷宮

HASEMAKO「迷宮で次々おこる殺人事件のイメージの曲。ところで、Yコマンドで書きこめるレジスタとは、どんな作用があるのでしょうか。だれか、おしえてください。あっ、それから、FM音楽館とは関係ないですけど、Orcさんのオリジナル CGを一度見てみたいです」

■イー・アル・カンフー

©STUDIO TAKE「偶然見つけた攻略本。ふと見たら後ろに譜面があるじゃあーりませんか。打ちこんでみたら、あら不思議、PSGで聞くのとはまた一味違う魅力でも、何かもの足りないと思案……そうだ!!　ドラの鳴を入れてみて、リズムまで付加してしまい、とうとうディスコ的なものに仕上がりました」

■Two World

福井英晃「この曲を聞いた人の感想を

YIEARKAN.FM4

```
10 'save"yieark"
20 CLEAR10000
30 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 DEFSTRA-Z
50 T="T140":T1="T130"
60 _TRANSPOSE(50)
70 POKE&HFA1C,40:POKE&HFA4C,90
80 POKE&HFA2C,50:POKE&HFA5C,100
90 POKE&HFA3C,70:POKE&HFA6C,110
100 A1="@13V13L16O8F+8F+F+E8E8C+8C+8<A4B
>C+<BAF+8A8F+4.R8"
110 B1="@13V12L16O8C+8C+C+<B8B8G+8G+8E4F
+G+F+EC+8E8C+4.R8"
120 C1="@13V12L16O7F+8F+F+E8E8C+8C+8<A4B
>C+<BAF+8A8F+4.R8"
130 D1="@13V11L16O7C+8C+C+<B8B8G+8G+8E4F
+G+F+EC+8E8C+4.R8"
140 E1="@13V11L16O6F+8F+F+E8E8C+8C+8<A4B
>C+<BAF+8A8F+4.R8"
150 F1="@13V10L16O6C+8C+C+<B8B8G+8G+8E4F
+G+F+EC+8E8C+4.R8"
160 G1="@A15V11Y22,220Y23,5Y24,99Y38,4Y3
9,1Y40,6"
170 A2="@6V14O4B16>C+2.&C+16C+8E1<B16>C+
2.&C+16C+8F+1"
180 B2="@6V15O5B16>C+2.&C+16C+8E1<B16>C+
2.&C+16C+8F+1"
190 C2="@6V12O4R16B16>C+2.&C+16C+8E1<B16
>C+2.&C+16C+8F+2..."
200 D2="@24V13O4L16R16.F+8F+F+B8>C+8<F+8
F+F+B8>C+32":D2$=D2$+D2$+D2$+D2$
210 E2="@24V14O4L16F+8F+F+B8>C+8<F+8F+F+
B8>C+8":E2$=E2$+E2$+E2$+E2$+E2$
220 F2="@24V15O3L16F+8F+F+B8>C+8<F+8F+F+
B8>C+8":F2$=F2$+F2$+F2$+F2$
230 G2="@A15V5B!MC8C16C16BS!C8MC16C16B!M
C8BC16BC16BS!C16M16C16C16":G2=G2+G2+G2+"
B!MC8C16C16BS!C8MC16C16B!MC8BC16BC16BS!C
16BS!C16BM16BM16"
240 A3="L16O6C+8C+<B>C+8E8C+4<A4L16B>C+<
BAF+8A8>C+8.<B16>C+4"
250 B3="L16O5C+8C+<B>C+8E8C+4<A4L16B>C+<
BAF+8A8>C+8.<B16>C+4"
260 C3="L16O6R16C+8C+<B>C+8E8C+4<A4L16B>
C+<BAF+8A8>C+8.<B16>C+8."
270 D3="L8O3F+>F+C+F+<F+>F+C+F+":D3$=D3$
+D3$
280 E3="L8O3R16F+>F+C+F+<F+>F+C+F+16":E3
$=E3$+E3$
290 F3="L8O4F+>F+C+F+<F+>F+C+F+":F3$=F3$
+F3$
300 GG="B!C8BS!MC16SC16B!C8BS!MC16MC16B!
C8BS!MC16SC16B!C8BS!M!C16BSM!C16":G3$=GG
$+GG$
310 A4="L16R8O6AF+EC+8E8F+8C+16<B16>C+16
<A8R16>AF+EC+8<B16>C+16F+4.R8"
320 B4="L16R8O5AF+EC+8E8F+8C+16<B16>C+16
<A8R16>AF+EC+8<B16>C+16F+4.R8"
330 C4="L16R8.O6AF+EC+8E8F+8C+16<B16>C+1
6<A8R16>AF+EC+8<B16>C+16F+4.R16"
340 D4="O3L8A>AEA<A>AEA<F+>F+C+F+<F+>C+1
6<B16>C+8F+"
350 E4="O3L8R16A>AEA<A>AEA<F+>F+C+F+<F+>
C+16<B16>C+8F+16"
360 F4="O4L8A>AEA<A>AEA<F+>F+C+F+<F+>C+1
6<B16>C+8F+"
370 G4=GG$+"B!C8BS!MC16SC16B!C8BS!MC16SC
16B!MC8BS!MC16SC16BS!M!C16BS!C16BS!M!C16
BS!C16"
380 A5="L16O6B8.>C+<BAF+AF+AF+ED8F+8E8<B
>C+EF+AB>C+8.<B>C+4"
390 B5="L16O5B8.>C+<BAF+AF+AF+ED8F+8E8<B
>C+EF+AB>C+8.<B>C+4"
400 C5="L16O6R16B8.>C+<BAF+AF+AF+ED8F+8E
8<B>C+EF+AB>C+8.<B>C+8."
410 D5="L8O2B>BF+BD>D<A>D<E>E<B>E<<A>AEA
"
420 E5="L8O2R16B>BF+BD>D<A>D<E>E<B>E<<A>
AEA16"
430 F5="L8O3B>BF+BD>D<A>D<E>E<B>E<<A>AEA
"
440 A6="O6B>C+<BAF+AF+EDED<A>D8F+8E8<B>C
+EC+E8F+4"
450 B6="O5B>C+<BAF+AF+EDED<A>D8F+8E8<B>C
+EC+E8F+4"
460 C6="O6R16B>C+<BAF+AF+EDED<A>D8F+8E8<
B>C+EC+E8F+8."
470 D6="L8O2B>BF+BD>D<A>D<E>E<B>E<F+>C+1
6<B16>C+F+"
480 E6="L8O2R16B>BF+BD>D<A>D<E>E<B>E<F+>
C+16<B16>C+F+16"
490 F6="L8O3B>BF+BD>D<A>D<E>E<B>E<F+>C+1
6<B16>C+F+"
500 G5="B!CM8C16C16BS!MC16C16MC16MC16BS!
8BS!8BS!8C16C16B!C8MC16C16MC16C16BS!8BS!
8BS!8CMS16CM16"
510 PLAY#2,"@14O1V15E1.","@14V15O1C1.","
@14V15O1G1.","@14V14O2E1.","@14V14O2G1."
,"@14V13O3G1.","Y24,1Y55,3V0BCH1."
520 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
530 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
540 PLAY#2,T1,T1,T1,T1,T1,T1,T1
550 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
560 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
570 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4
580 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G3
590 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G4
600 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G5
610 GOTO 540
```

ドラムのテンポ感と変化のある構成

© 福井英晃

Two World

■大阪府・福井英晃(19歳)　●オリジナル

福井クン、お待たせしました。ついに採用の栄光を勝ち取る日が来たのです。ドラムのテンポ感といろいろ飽きさせない変化のある構成がよかったです。これからのアドバイスとしては、もっとたくさんコードやコード進行のパターンを覚えるといろいろな種類の音楽を作ることができるようになると思います。

TWOWORLD.FM4

```
100 '┌ T W O  W O R L D ┐
110 '└ BY HIDEAKI FUKUI ┘
120 '-------------------------------
130 _MUSIC(1,0,2,1,1,1,1):CLEAR 6000
140 SOUND 7,56:SOUND 6,19:DEFSTR A-G
150 POKE &HFA3C,24:POKE &HFA4C,12
160 POKE &HFA5C,30
170 '-------------------------------
180 AT="T180 Q8 L8 O5          "
190 BT="T180 Q8 L8 O5          "
200 CT="T180 Q8 L8 O5          "
210 DT="T180 Q8 L8 O4          "
220 ET="T180 Q3 L8 @12 O3      "
230 FT="T180 V15 Y22,90 Y24,110"
240 GT="T180 S0 M1000  O2      "
250 '-------------------------------
260  F="CBM8 B8 HS8.S16 BM8 B8 BHS4":F0=
F+F
270  G="L8CCCC C16C16CCC":G0=G+G
280 F1="BM8 B8 HS8.S16 BM8 B8 BHS4 M4 HS
8.S16 BHM16 BS16 S16 BS16 BHM16 BS16 S16
 BS16"
290 G1=G+"C16CC16C C16C16C16CC16C"
300  F="MB16 B16 C4.":F2=F+F+F+F
310 G2="C16R2...C16C16R2.."
320 '-------------------------------
330 A0="V15 @6 E-E-C2.DE-GB>C2<"
340 B0="V13 @16 E-E-R V14E-GE-4 V15E-E-R
 V14E-GE-4"
350 C0="V12 @3 CE-GB>V15C2 V12<E-GB>CE-2
<"
360 D0="V12 @24 E-2 V13C V14E-4.V15G4FE-
2C"
370  E="V8CCC V15C16R16":E0=E+E+E+E
380 '-------------------------------
390 A1="BG4.BG4.BG4.GBD<B>"
400 B1="V13 DGB4 V14GBD4 V15G2 G2"
410 C1="V12 DGBG V14DG2..V15BGD<B>"
420 D1="V12D2 V13D2 V14D2 V15GD<GD>"
430  E="V8DDD 15D16R16":E1=E+E+E+E
440 '-------------------------------
450  A="{CE-G>C<GE-CE-G>C<GE-}1":A2="@3V
15"+A+"@6V12"+A
460 B2="V15 C4E-G E-4GB C4E-G E-4DC"
470 '-------------------------------
480 A3="@53 V11>CE-4C V12E-4G4 V13E-G-4E
- V14G4 {V15BV14BV13BV12B}4<"
490  B="V13{DGB>DGB>DGB>DGB<<<}1":B3=B+B
500 '-------------------------------
510 A4="@5 V13 C<C>C4 E-<E->E-4 G2>C2<"
520 B4="@5 V13 C2 C2 C2 G2"
530 C4="V15 G1 E-1"
540 D4="E-1 C2 E-2"
550 E4="CC4.CC4.CC4.CC16C16CC"
560 '-------------------------------
570 A5="G<G>G4 E-<E->E-4 C2<G4<G4>>"
580 B5="C2 C2 @16V14{DFG FGA GAB AB>C<B>
CDCDE-<}1"
590 C5=">C1.<B2"
600 D5="D1 E-2 D2"
610 E5="DD4.DD4.DD4.D16DD16DD16D16"
620 '-------------------------------
630 A6="@12 V13 CE-4.G2 CE-4.>C2<"
640 B6="@10 V10 CE-G2.CE-G2."
650 C6="@25 V13>CCCCE-E-E-E-GGGGCCCC<"
660 D6="@24 V14 E-2GFE-DC2 @6>CE-CE-<"
670 E6="CGR8C E-E-C4 CGR8C E-E-G>C<"
680 '-------------------------------
690 A7="B4B2.B4B2."
700 B7="DGB2.DGB2."
710 C7=">DDDD GGGG BBBB DDDD<"
720 D7="@24 D2 D2 BGFE- D2"
730 E7="DGR8D FGC4 DGR8D FGB>D<"
740 '-------------------------------
750 A8="B4B2.B2>D<V13B V14G V15D"
760 B8="DGB2.DBG4 D V11G V12G V13G"
770 C8=">DDDD GGGG BBBB>D V14DV15 GG<<"
780 D8="D2G2 BDGB >DD V15G4<"
790 E8="DGR8D FGC4 DGDG BGB>D<"
800 '-------------------------------
810 PLAY #2,AT,BT,CT,DT,ET,FT,GT
820 PLAY #2,"","","","",E0,F0,G0
830 PLAY #2,"@5V12<G2B2>D2G2","","","",E
1,F1,G1
840 FOR I=0 TO 1
850 FOR J=0 TO 1
860 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
870 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,E1,F0,G0
880 PLAY #2,A2,B2,C0,D0,E0,F0,G0
890 PLAY #2,A3,B3,C1,D1,E1,F1,G1
900 NEXT
910 PLAY #2,"@33C1C1","","","",E0,F0,G0
920 PLAY #2,"<C1C1> ","","","",E0,F0,G0
930 PLAY #2,A4        ,B4,C4,D4,E4,F2,G2
940 PLAY #2,A5        ,B5,C5,D5,E5,F2,G2
950 NEXT
960 PLAY #2,">"+C0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
970 PLAY #2,C1     ,B1,C1,D1,E1,F0,G0
980 PLAY #2,C0     ,B0,C0,D0,E0,F0,G0
990 PLAY #2,C1+"<",B1,C1,D1,E1,F1,G1
1000 PLAY #2,A6,B6,C6,D6,E6,F0,G0
1010 PLAY #2,A7,B7,C7,D7,E7,F0,G0
1020 PLAY #2,A6,B6,C6,D6,E6,F0,G0
1030 PLAY #2,A8,B8,C8,D8,E8,F1,G1
1040 GOTO 840
```

ロック・ドラムの典型的なオカズ

コナミ　© KONAMI

スナッチャー
THE THEME OF SNATCHER

■宮城県・WORKS(14歳)　●ゲームミュージック

途中のドラムのフレーズで「タタタ・タタタ」と2拍3連になるところが気に入ってます。ロック・ドラムの典型的なオカズの1つですな。そうそう、よく980円くらいで昔のロックの名曲集みたいなCDを売ってるけれど、ドラムが何をたたいているかに注目して聴くとすごく参考になることが多いです。

Notes' notes ノーツ・ノーツ

お待ちしております。LINKS−ID−6845451まで。最後に、さのちゃん、きよし、ガンモ、しんこう、ちなみさん、元気かなぁ?」

■THEME OF SNATCHER

WORKS「この曲はスナッチャーACT4のエンディングで流れるBGMなので、覚えている方もいるかもしれません。どちらかというとキングレコードの矩形波倶楽部がアレンジしたほう(ドラマの入ってるやつ)に似せてありますが、気にいらない人は汚いリストですがどうぞ好きにしてやってください」

■砂山＃2

JL2TBB「最初は「メデューサの首・村」をブレイクにして始めたのですが、長くなってしまうので、クラフトワークを使うことにしました。しかし、彼らの予言とは裏腹に、コンピュータは「走るだけの機械」という未来(＝現在)を迎えてしまいました。「ボクは音楽家、電卓片手に」」

SNATCHER.FM4

```
1 '—| THEME OF SNATCHER |— (C)KONAMI
10 CLEAR2200:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):_VOICE(@53,@6,@24,@24,@16,@33):DEFSTRA-Z:T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T:SOUND6,3:SOUND7,49
20 '—| TSUNAGI:Z-K |—
30 Z="V9O6L16EE32E32EEE8F#G":Y="V12RG4R8F#8R8E8&E":X="V11RF#4R8F#8RF#4R8F#8RF#8G8":W="V12RE4R8D8R8C#8&C#":V="V11RD4R8D8RD4R8D8RD8E8":U="V11L8O5E>EBE<E>EBE":T="L16O5E>E>E<E>E<EDER16ER16E<E>EDE<":S="O4L8@6RE4EF#GA&A2&AGF#E@10":R="V13O3L8EEEEEEEE"
40 Q="O2RE4EF#GA&A2&AGF#E":P="V15B8R8B8R8B8R8B8R8":O="B8S8B8S8B8B8B8BS8":N="B4B8B8B8B8B8B8SB16SB16SB8SB16SB8SB16SB8SB8SB16SB8SB16":M="SM500L16R8CCR8CCR8CCR8CC":L="M500C8M3000CR16M500C8M3000CR16M500C8C8C8M3000CR16":K="R1L16CCC8CC8CC8C8CC8C"
50 '—| A PART:MELODY |—
60 A1="O5V15L8B2.EA&A1L6B>CEBGEAF#D<L8A.F#.D"
70 A3="E4&E16&E32A32B&B2&B6L6AGF#GDE1&E1L8"
80 A4="E4&E16&E32A32B&B2&B6L6AGF#GAF#1B1"
90 A5=">L8GF#EAR8F#R8E&E1GF#EAR8F#R8E&E2R8<B>DE"
100 A6="GF#EAR8BF#E&E1<B>CEGL6BGEAF#D<L8A.F#.D"
110 A7="E1&E1&E1&E1"
120 '—| B PART:CHORD |—
130 B1=Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z
140 B2=Z+Z+Z+Z+Z+Z+"E2<E2>"
150 B3="V9<L8CCECGCECDDF#DADF#DEEDEAEGEEEDEAEG16B."
160 B4="CCECGCECDDF#DADF#DA1AAR8AR8A4A"
170 B5="R1R1R1R1"
180 B7=Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z
190 '—| C PART:WAON 1 |—
200 C1="V11O5L1D2.D8C8&CEF#"
210 C3="GF#RD4D8D8RRD4D8D8R"
220 C4="GF#AF#8F#8R8F#8R8F#4F#8"
230 C5=Y+Y
240 C6=Y+"GF#V13"
250 C7=X+X
260 '—| D PART:WAON 2 |—
270 D1="V11O4L1B2.B8A8&A>CD<"
280 D3=">ED<RB4B8B8RRB4B8B8R"
290 D4=">EDEE-8E-8R8E-8R8E-4E-8"
300 D5=W+W
310 D6=W+"EDV13"
320 D7=V+V
330 '—| E PART:TARARIRA |—
340 E1=U+U+U+U
350 E2=U+U+U+"<E>EBEF#.F#.F#"
360 E3="<C1D1"+T+T
370 E4="V12O4C1D1L16>B>EF#B<B>EF#B<B>EF#B<B>EF#B<B>E-F#B<B>E-F#B<B>E-F#B>E-F#B>D"
380 E5=S+S+"V11"
390 E6=S+"O4C1D1"
400 '—| F PART:BASE |—
410 F1=R+R+R+R
420 F2=R+R+R+"DF#A>CC32D16.C<A16F#."
430 F3="CCCCCCCCDDDDDDDD<E>EGEAEGE<E>EGEAEGE"
440 F4="CCCCCCCCDDDDDDDDV11AAAAAAAAV15<B>E-F#ABF#E-<B"
450 F5=Q+Q
460 F6=Q+"C4.<G&G4>C4D4.<A&A4E4"
470 '—| G PART:DRUM |—
480 G1=P+P+P+P
490 G3=O+O+"SB8S8SB8SB8SB8S8SB8SB8S8SB8SB8SB8B8B8B16BS8."
500 G4=O+O+"S8S8S8S8S8S8S8S8B16S16S16S16S16R16B16S16S16S16S16R16B16S16S16S16"
510 G5=N+N
520 G6="B4B8B8B8B8B8B8SB12SB12SB12SB12SB12SB12B8B8S!B!4SB4.SB4.SB4SB4SB4SB4SB16SB16SB16SB16"
530 '—| H PART:PSG NOISE DRUM |—
540 H1=M+M+M+M
550 H3=L+L+"CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16M500C16M3000C"
560 H4=L+L+"CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16M500CM3000CCCCR16M500CM3000CCCCR16M500CM3000CCC"
570 H5=K+K
580 H6="R1L12CCCCCCM500C8C8L4M7000CM3000C.C.L8CR8CR8CR8CR8L16CCCC"
590 '—| LET'S PLAY |—
600 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
610 PLAY#2,A1,B2,C1,D1,E2,F2,G1,H1
620 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,H3
630 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4
640 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5
650 PLAY#2,A6,B5,C6,D6,E6,F6,G6,H6
660 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E1,F1,G1,H1
670 GOTO600
680 '—| PROGRAMMED BY WORKS DEC.23 |—
```

クラフトワークのリフに砂山のメロディ

©中山晋平

砂山＃2

※ディスクにはメロディ以外の部分を収録

■静岡県・JL2TBB(21歳)　●日本の名曲＋オリジナルアレンジ

ＪＬ２ＴＢＢクンは社会人になってすっかり忙しくなったようで、お便りからも疲れが伝わってきます。あー、まあ人生は長いですよ。作品のほうはクラフトワークのリフの上に砂山のメロディが乗っかっている、不思議なモノ。やっぱりリズムは抜群だなあ。

SUNAYAMA.FM4

ディスクに収録してある「SUNAYAMA.FM 4」は行320～400のＭＭＬ(原曲のメロディ)がありません。掲載リストを見てＭＭＬを追加して聴いてください。

```
10 REM 「スナヤマ#2」 BY JL2TBB FOR MSX-MUSIC
20 REM pitch bend routine for PSG ch.A
30 REM down->"S0" up->"S1" or others
40 CALLMUSIC(0,0):CLEAR100,&HC000
50 FORI=&HC000TO&HC047:READA$
60 A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKEI,A:NEXT
70 IF S<>7621THENPRINT"Wrong DATA":END
80 DATA D5,F5,3E,0D,CD,96,00,A7,20,1F,AF,CD,96,00,C6,1F
90 DATA F5,5F,3E,00,CD,93,00,F1,30,0C,3E,01,CD,96,00,3C
100 DATA 5F,3E,01,CD,93,00,F1,D1,C9,AF,CD,96,00,D6,0F,F5
110 DATA 5F,3E,00,CD,93,00,F1,30,0C,3E,01,CD,96,00,3D,5F
120 DATA 3E,01,CD,93,00,18,DF,00
130 KEY1,"POKE-605,201"+CHR$(13)
140 POKE-604,0:POKE-603,192:POKE-605,195
150 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1,1):CALLTRANSPOSE(0):CALLPITCH(440):CALLTEMPER(2)
160 CLEAR3000,&HC000:SOUND7,42:SOUND6,3
170 DEFSTRA-U:DIMA(13),B(13),C(13),D(13),E(13),F(13),G(13),H(13),I(13)
180 REM ————>RHYTHM PATTERN
190 F(0)="T150V6@A15"
200 I="B!H16H16H16H16B!H8C8B!H8H8B!H8C8":FORX=1TO4:F(X)=I+I:NEXT
210 I="B!H16H16H16H16B!S!H8C16S!16B!H8H16H16B!S!H8C8":FORX=5TO11:F(X)=I+I:NEXT
220 G(0)="T150S0M1500L16O7":H(0)=G(0)
230 G(1)="R8.R16GR8.RGR8.RGR8.RGR8":FORX=2TO11:G(X)=G(1):NEXT
240 I="RGR8GR16GR8GR8.R8GR16GGR16GR16GGGGGG":G(2)=I:G(4)=I:G(10)=I
250 I="V9R8CR8.CR8.CR8.CR8.CR8.CR8.CR8.C":FORX=1TO11:H(X)=I:NEXT
260 H(2)="SR1R8C8CCR16CR16CCCCCC":H(4)=H(2):H(10)=H(2):H(12)="SM9000C1"
270 REM ————>BASS PATTERN
280 A(0)="T150L8@24Y48,176V13O3Q4"
290 I="CE-R8<B->QD-16D-16R8.Q4CQG16Q4":FORX=3TO10:A(X)=I+I:NEXT
300 A(11)="QC+1C+1":A(12)="C1"
310 REM ————>MELODY
320 B(0)="T150"
330 I="O4B-B>CD-DFA-B>CE-EFA-AB>D":B(2)="@36Q5V10L16"+I+I
340 B(5)="Q7O@45Y5,112V12Y50,13L8E-4C<B->C4E-FG2F4."
350 B(6)="E-4E-FB-4G4FE-C<B->C4."
360 B(7)="<G4GGB->CE-CF2E-4."
370 B(8)="F4E-FG4E-4FE-C<B->C4."
380 B(9)="<B-4>CE-F4B-4G2F4."
390 B(10)="E-4E-FB-8.&A32&A-32G4FE-24F24E-24C<B->C4."
400 B(11)="Q@46Y0,102Y3,2Y4,180Y6,128O6D-4E-A-G4.>D-<D-4E-A-G4.>D-":B(12)="C1"
410 REM ————>PIANO
420 I="T150@0V9"
430 J="O4C4>E-8.F16&F2Q1E-4QE-8.F2"
440 K="O3C4>B-8.>C16&C2<Q1B-4QB-8.>C2"
450 L="OR4G8.A-16&A-2Q1G4QG8.A-2"
460 FORX=3TO10:C(X)=I+J:D(X)=I+K:E(X)=I+L:NEXT
470 I="OR4G8.A-16&A-2>V11Q1G4QG8.<V9A-2":E(4)=I:E(8)=I:E(10)=I
480 I="L8D-8.<D-16>E-A-G4.>D-<D-8.<D-16>E-A-G4.>D-<":J=">C1"
490 C(11)=I:D(11)=I:E(11)=I:C(12)=J:D(12)=J:E(12)=J
500 I(9)="T150O5V11L24G4.FGFE-4R8B->C<B-G16R16FGFE-16R16E-FE-C4R8B->C<B-":I(10)=I(9)
510 U="T150@14V10O6L16C<C>E-R1.C+B-FG>C"
520 T="T150V10@14L16OE-GC8R2@48L32B-8&Y20,40&B-&Y20,30&B-&Y20,20&B-&Y20,9&B-G4"
530 REM————>PLAY SEQUENCE
540 FORX=0TO10:GOSUB600:NEXT
550 FORX=2TO10:GOSUB610:NEXT
560 FORX=9TO10:GOSUB610:NEXT
570 X=11:GOSUB610:GOSUB610:X=12:GOSUB610
580 CALLPLAY(0,W):IFW THEN580
590 POKE-605,201:END
600 PLAY#2,A(X),B(X),U,T,"",F(X),G(X),H(X),B(X):RETURN
610 PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X),E(X),F(X),G(X),H(X),I(X):RETURN
```

「砂山」中山晋平・作曲、北原白秋・作詩　日本音楽著作権協会(出)許諾第9172418-101号

「音楽」の知識アネックス

CD人外魔境

#2 京浜兄弟社 オムニバス『誓い空しく』

東京近辺の若手(といっても24、5)はどんな音楽を作っているのか？　その１つの答えが、京浜兄弟社のオムニバス・アルバム『誓い空しく』にある。計15組のバンドがそれぞれ１曲ずつ参加していて、主なところで、ＥＸＰＯ、コンスタンスタワーズ、クララ・サーカス、ハイポジ、ティポグラフィカといった面子。すでにメジャー・レーベルからデビューしているグループもいるけれど、これで「ハハン」と目星が付くようだと相当な音楽ファンだ。

音楽内容としては、昭和歌謡(藤山一郎風？)／ネオ・アコースティック風爽やかボーカル／ハード・テクノ／サイケ風味ロック／ハリウッド風ポップスetc.、ほとんどジャンル総ナメでてんでばらばらなのに、妙に統一感があるのは、基本的にＹＭＯのテクノを通過し、いろいろな音楽を聴いていたことが前提となってオリジナル曲を作り始めたからだろう。フリッパーズ・ギターとか電気グループとかにまで通じる新しい世代の感触があります。特に態度がはっきりしているのは歌詞の面で、歌謡曲やつまらない邦楽ロックのような明らかにありもしないシチュエーションでウソの歌詞を押しつけがましく歌うのではなく、身近でリアルな出来事や、ふだんかわしているギャグ(ギャグにかぎらず、何が面白いかは非常にうるさい)が素材になっている手作り感は共通している。

こういう連中がなんとなくつるんで「京浜兄弟社」を名乗り、ほぼ月１回のペースでライブをやったり、たまにアルバムを出したりしているのだ。音楽的な素養はたくさんあるのに、商業ベースには乗らず、自分が好きな音楽ばっかり作っていて、しかもヘラヘラ楽しんでるところが魅力です。

ＣＤを手に入れるには、ＤＩＳＫ　ＵＮＩＯＮで注文するか、京浜兄弟社(☎03−3613−4802)に直接電話するべし。　(よ)

ゲーム制作講座

講師／飯島健男

第22回

今回は、RPGの華ともいうべき戦闘についてだ。この戦闘シーンがつまらなければ、ゲーム自体も拒否されてしまう場合がある。それだけ大事なものだし、ユーザーも楽しみにしている。そんな戦闘にはどれだけの見せ方があるのだろうか。

シナリオを3日で書く方法！その❸

前回、前々回と「シナリオを3日で書く方法／」として講義を行ってきた。初めはシナリオの幹となる大きな柱の部分の組み立てについて、つぎにスタート地点であるゲーム全体の縮図的存在の町について、そして今回はRPGの独特のふんいきをかもし出す戦闘についてだ。

この戦闘というのはちょっとした変わりもの的存在で、前回講義の村や町がなくったってRPGは成り立つかもしれないが、戦闘がないと、そのゲームはRPGとは呼べないだろう。ただ戦闘がないだけで、基本的にほかの部分はまったくRPGと同じタイプだというゲームを作った場合、それを遊ぶユーザーはいるだろうか。ただフィールドをうろうろするだけのゲームってどんな感じなのだろう。

RPGファンにとってもっとも必要なのは、感情的なストーリーでも美しいグラフィックでもノリノリのサウンドでもない。ユーザーをうならせるほどねりこんだ戦闘システムと、冒険心をかりたてる謎なのだ。なかでも戦闘の比重が大きいのはなぜか。それは戦闘というのはそれに付随した楽しみにあふれているからなのだ。

なぜ、キミはRPGを遊ぶのだ。RPGに夢中になったことのある人ならば、レベルアップ時の快感に酔いしれたことが1度はあるだろう。レベルアップするのがうれしくてRPGをやめられないユーザーもけっこう多い。

で、レベルアップのためには経験値が必要となる。その経験値をかせぐのが、戦闘なのだ。なかには戦闘では経験値が入りにくく、イベントクリア時にガバッと経験値が入るシステムもあるが、あれは一般には不評である。たとえば、『ソーサリアン』もオリジナルの88版はこのタイプだったが、移植版はこのへんが改良されている。ゲーム機でも「イベント終了時経験値大量入手システム」のゲームをいくつか知っているが、残念ながらどれも好評を博するまでにはいたっていない。

では、なぜか。大量の経験値を一瞬に得るのでは、戦闘の意味がないのである。経験値というのは、自分がどれだけの経験を積み重ねたかで決まるものだ。だから、スライムを倒すよりも、それなりの人生経験を積んでイベントをクリアすることによって経験を得るほうが理にかなっていると考えるのは当然といえば当然だ。しかし、ゲームの世界で、この常識は通用しない。戦闘で経験値が入手できなければ、戦闘を避ける。戦闘をする必要がないから、ムダなことは避けるのだ。こうなると、先ほどチラッとふれた、RPGのシステムを使った戦闘なしのゲームになってしまうわけだ。こんなゲームを遊ぶユーザーはあまりいないよな。

またRPGの醍醐味（だいごみ）の1つに、どれだけそのゲームをやりこんだかを友だち同士で自慢するというのがある。これは、おもに自分のお気に入りのRPGで競うのだが、やりこんだ証明というのは、もちろん、レベル。キャラ・レベルが高ければそれだけやりこんだというわけだ。

もちろん、この反対を競うのもある。ゲーム終了時に、どれだけ低いレベルで終わらせたかを自慢するもの。俗にいう早解きに近いものだな。早解きって、本来のゲームを楽しむものじゃない、とか世間ではいわれているが、そんなのは遊ぶ側の勝手だ。ユーザーが早解きをしたいと思えば、それを競い合うのだって立派な遊び方だと思う。ゲームの遊び方を制作者側が管理するというのは、ぼくは嫌いだな。なんだか話がずれそうだから、もとに戻そうな。

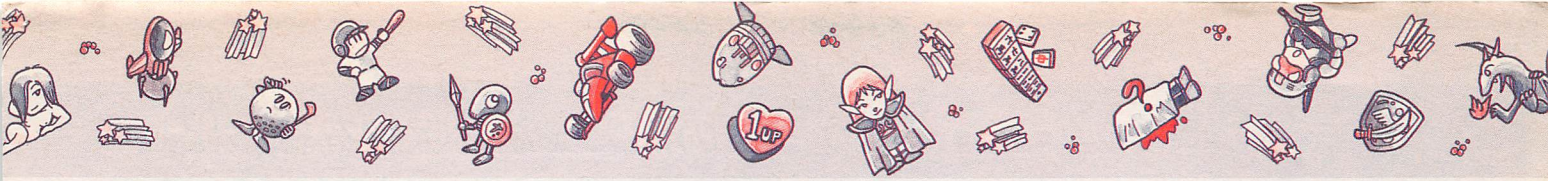
さて、この「低レベル終了競争」は、イベントで経験値を管理する場合、通用しない。どれもこれも同じ経験値、同じレベルしか得ることができず、自分だけの冒険という感じを受けにくくしているのだ。これが、ユーザーに受け入れられない原因の1つだね。レベルアップは、自分の納得のいくように、戦闘で管理されているほうが、ユーザーは喜ぶのだ。

それでは、RPGにおける戦闘の2つ目の特徴。それは敵の登場。これまたどんな敵が登場するのか、グラフィックがどうか、それだけで買うかどうかを決めるユーザーもいるくらい。RPGに戦闘を入れる必要性の裏付けとなるものだ。この敵がどういうタイプかも、非常に戦闘の意味を左右する。

ここにおいては敵のグラフィックも非常に重要。いわゆる見かけ、てヤツだね。ふんいきを盛り上げるために必要になって

編集後記

さて、今回はちょっとした近況を語ろう。じつは1月の始めに社員旅行なるものをした。行ったのは南半球のオーストラリア。日本の真南なので、時差がないからいいや、なんて思っていたのだが、よくよく考えてみたらむこうは真夏。日本が真冬なんだからあたりまえなのだ。とにかく暑かった、どうしようもなく暑かった。楽しいこともあったけど、暑かったというのがとても印象深い。で、どんなものを買って帰ったかというと、つい衝動買いをしちゃった洋服。これもよく考えれば何もわざわ



くるぞ。見かけは、ゲーム世界が中世か和風か、はたまたSFかで基本設計は変わるし、ギャグかシリアスかホラーかでもノリは違ってくる。ようは、その路線にそっていて、出来がいいかどうかだ。

もちろん、見かけだけではない。それぞれの特徴も大事だ。戦闘中に敵がどんな攻撃をしてくるかで、ふんいきが全然変わってくる。たとえば、スライムが分裂したり、洞窟内で突然天井から落ちてきたら、リアル性はグンと増す。

ユーザーが好むリアル性というのは、こういうものを指す。先ほどのように、イベントのほうが人間的に成長するからそのときに経験値をドバッとやろうという考えは、現実的であっても、嫌われるリアルさだ。

ユーザーは、自分にとっておもしろいものしか認めないという事実は覚えておこう。デザイナーが、いじわると思って作ったしかけは、ユーザーにとって少なくともその10倍くらい意地悪く感じられるものになっているからね。

まあ、人間なんて基本的にみんなそんなもんだ。みんなに好まれるゲームを作ろうと思うのなら、そのへんはきちんと踏まえておこうね。

また、敵に合った攻撃方法も、より戦闘をおもしろくしたいのなら、欠かせない条件だ。これは、細かく設定しようと思えばいくらでも設定できる。それが、スライム1ぴきに対してもだ。

たとえば、スライムに対しては武器の攻撃ではダメージを与えられないとする。特に、剣など切断系の武器では、スライムを分裂させるだけで、逆に立場を悪くするものだとしよう。ゆえにスライムをしとめる方法としたら、魔法攻撃ということになる。このとき、スライムとしてもターンが経過していくとダメージを回復していくとか、弱まった2ひきのスライムが結合してもとのスライムに戻るなどの特徴までつけたら筋金入りだ。

ここまで手のこんでいるゲームにはめったにお目にかかれない。けれど、これだけ複雑な設定を組んでも、それがユーザーに対してわかりにくいものだったら、たんなるめんどくさいだけのクソゲーといわれてしまう。だから、ほかのゲーム以上にオリジナルで細かい設定を取り入れながら、それをかんたんにわかりやすくユーザーに伝えなければならないという、じつに「いうはやすし、行うは難し」の作業なのだ。かの『ドラクエ』で登場するキングスライムなどは、そのへんをうまく取り入れた例といえるだろうね。

そして、最後に戦闘における3つ目のお楽しみとは……。それは宝箱だ。この宝箱は、マップ上のところどころに落ちている宝箱とはわけが違う。マップ上の宝箱は宝箱でそれなりにわくわくする。開けたら何が入っているかわからないし、武器屋ではお目にかかれない必殺剣を手に入れられるかもしれない。

そういった意味でのお楽しみの宝箱なのだが、戦闘時の勝利のごほうびにいただける宝箱はちょっと違う。トラップにかかる可能性も高いが、それ以上に中身がありがたい。マップ上の宝箱は、そこに行けば誰でも手に入れられるが、この宝箱は運が関わってくるのだ。

だからめったに手に入らない伝説のアイテムを発見した場合、それを見つけたユーザーは狂喜乱舞ものなのだ。ようするにお楽しみ袋を開けるときのわくわく感と、いきなり宝くじが当たっちゃった満足感との両方を1度に味わえるわけだ。かの『ウィザードリィ』が、この伝説のアイテム探しがもとで驚異的なマニアを増やしていったのは、いまとなっては有名な話。

さて、戦闘というのがどれほどRPGのおもしろさを左右するかわかっていただけただろうか。

戦闘に凝るということは、ゲームのほかの部分をデザインするのと同じくらい大変なことなのだ。実際の戦闘自体のシステムは、別表にまとめておいたので参考にしてほしい。既存のおおまかなタイプはこういったものだが、新しいタイプはぜひともキミが発見してくれたまえ。私も個人的に世間をあっといわせる戦闘システムを見てみたい。あ、プロは他力本願ではなく、自分で考えなくてはダメか？

それから、最近ごぶさたになっていたシナリオ紹介だが、来月はまとめてやりたいと思う。質問に答えるのもね。そっちも期待してくれ。

戦闘方法のいろいろ

新作のRPGが発表されると、ついつい戦闘画面に目がいってしまう人はいないか。どんな戦闘画面かで、そのRPGのおもしろさをあれこれと考えてしまうものだ。かんたんではあるが、戦闘システムにはこんなタイプがあるぞ。もちろん以下に紹介するもの以外にじゃんけんやカード、またルーレットなどで敵と優劣を決するものもある。類似したものもいっぱいあるだろう。しかし、明らかにこれらと違うタイプで主流となりえるような画期的なものにはまだお目にかかっていない。もしかしたら今年登場するかもしれない。楽しみにしたい。

1 コマンド入力型

これは基本中の基本。「攻撃」「魔法」「防御」「道具」などのコマンドを選択することにより、敵との戦闘が処理される。非常にかんたんで一般的であるが、はずれるときもなく、危険性がないぶんやはりユーザーに対して安心感はある。けれど目新しさはまったくない。見せ方は、画面中央にドカンと敵が表示されるものが圧倒的に多く、『ウィザードリィ』や『ドラクエ』タイプと呼ばれる。画面左右に敵味方が分かれて戦闘を進めるものは、『ファイナルファンタジー』や『ラスト・ハルマゲドン』などがある。また、同様に画面上下に敵味方を分けたものもあるぞ。

2 リアルタイム型

この場合のリアルタイム型というのは、戦闘のみがアクションゲームになっているものをあげたい。フィールド上にあらかじめ敵がいて、敵と接触すると画面が切り換わり、戦闘のみがアクション性をもったものである。いちおう『ザナドゥ』がそうかな(ちょっと違うな)。古めでは『ザ・スクリーマー』などというゲームがあったのだが、知っているかな。ゲーム機にはけっこう多いが、『ダンジョンマスター』などはこの部類に属するかもしれない。完全なリアルタイムだし、ぼく個人は、指先を休めることのできないゲームはみんなアクションだと思っているからな。

3 タクティカル・コンバット型

実際にミニ・キャラを動かしていきながら、うまくシミュレートして敵を倒していくものだ。敵との距離感や魔法の細かい設定などもあり、敵と戦っているという実感がいちばんわくのではないだろうか。ファミコンなどではあまり使用されない戦闘方法だがパソコンではドットが細かいので見た目も感じがよく出ていてユーザーのウケもいい。凝ろうと思えばいくらでも凝ることができるため、作るのはけっこう面倒だが、徹底的に作ったものはそれだけユーザーの支持を受けるものになるだろう。この手のものにはターン制とリアルタイプの2とおりがあり、ターン制の代表的なものに『ウルティマ』や『ロードス島』がある。リアルタイプは『エメドラ』といったところかな。

次回のお題

次回は上の本文でも書いたとおり、みんなのシナリオをまとめて紹介しよう。質問もたくさん集まってきていたら、質問もとり上げたいと思う。なるべく読者のみんながゲーム・デザイナーに早くなれるようお手伝いしたい。だってぼくがやり始めたころは何にもなくて、どうやっていいのか失敗ばかり繰り返していたからね。といっても、いまだってどういうやり方が正しい、なんてないけど……。

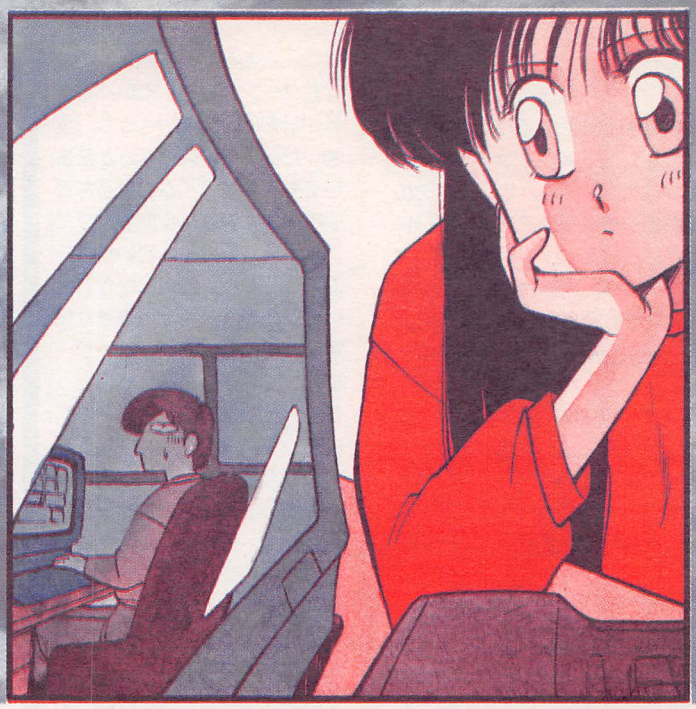
投稿ありがとう

ざ、と思うかもしれない。でも、そんなもんなんだよね。気分が開放的になっているから、しょうがないじゃないの。そうはいっても、ゲームの資料になりそうなものだってちゃんと買ってきてるよ。自分にとって刺激になったり、新しいゲームのキャラクタの衣装になったり、背景になる景色だったり、古い伝説や遺跡などの資料。そう、なんだってぼくにとって、ゲームを作ることにとって肥やしになってしまうんだ。もちろんいろんな経験もね。じゃ、今月はこのへんで。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

第23回■■■■■■■ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

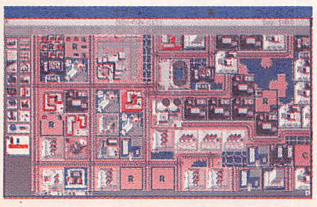


❖シムシティーという名のラビリンス

コンピュータの中には誰が住んでいるのか？

今月のラビリンスは『シムシティー』について考えてみたい。このページでは、このシムシリーズの第2弾、第3弾である『シムアース』と『シムアント』を紹介したので、これでシリーズ全部がラビリンス化されることになったわけだ。

その前にシムシリーズに共通するシムという言葉がどういう意味だか、御存知だろうか。これって、マッキントッシュのメモリのこと。ＳＩＭＭって書いて、シングルインテグレイテッドメモリーモジュールというものの略なのである。すっごい長い名前だから、何でも略すコンピュータ用語の習いでシムと略されているわけ。マッキントッシュは大抵の機種が簡単に開けられて、同様に簡単にこのシムを差し込むことでメモリの増設ができるのである。１メガでも４メガでも、８つの細かいメモリチップが１つの小さな基盤に並んでいる。これを人間に見立てて、というよりも、メモリの１バイトごとを人間、コンピュータの中の人間に見立てているわけである。何でまた、という疑問が当然出てくるだろう。これだけじゃ、何の説明にもなってないよん。



人間の営みである

これには、歴史の旅をしなくてはならない。えーと、あれって何年前だったのか。少なくとも6年以上は前だったような、多分7～8年前だったと思う。アップルのマッキントッシュの2世代前のコンピュータ、というよりもアップル社の初代コンピュータ、アップル用のソフトに『リトルコンピュータピープル』というのがあった。

何とも妙なソフトで、ソフトを立ち上げると、画面に2階建ての家の断面図というか、横から見た絵が出てくる。最初はこれだけ。しばらくすると男が出てきて、家の中を見て回る。また出て行ったかと思うと、今度は男が犬を連れてやってくる。この家に住むことにしたのだ。と、ここまで書いてきて、この話、前にも書いたような気がしてきた。まあ、いいだろう。

コンピュータの中の住人がいる。これがリトルコンピュータピープル(以下ＬＰＣ)と呼ばれ、このソフトはこの住人に家を与える、という趣向のソフトだったのだ。マニュアルには、ＬＰＣ発見までの道程や研究者の談話などがのっていて、笑えるソフトだった。

『シムシティー』の作者ウィル・ライトは、このＬＰＣ達の街という意味で『シムシティー』というタイトルを思い付いたのではなかろうか。メモリの中に住んでいる人、っていう意味でね。

最近、パソコンには縁のなさそうな人から、ＬＰＣの話を聞いて、ほんとにびっくりしたのであった。友達がアップルユーザーだったらしいのだが、あれには驚いた。宮沢喜一さんが『エメラルドドラゴン』のファンだったって聞いても、それほど驚かないだろう、と思った。

もうひとつ、マッキントッシュに『パピーラブ』というソフトがあった。黒いテリア犬を仕込んで、ドッグショウに出して、優勝させるというものなのだが、これがやはりマッキントッシュのゲーム史上の傑作のひとつに数え上げられていて、さらに『シムシティー』の遠い先祖というか、直系ではないかもしれないが、なんらかのつながりが感じられるのである。

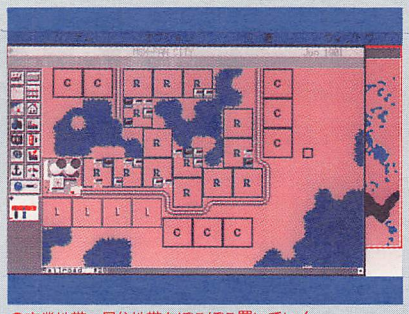
ロボットバトルものの先祖のようなところもあるのだが、骨をあげたりするところなんか、スピードがなくて、ずれているだけなのかもしれないが、えらくファジーな感じなのである。

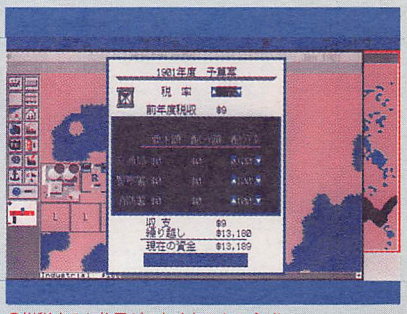
ま、どれも変種のシミュレーション、というところで、『シムシティー』の遠い先祖なのである。

※画面はすべてPC-98版です。

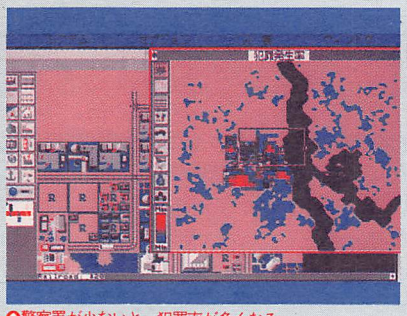
イベントも盛りだくさんのシム達の世界

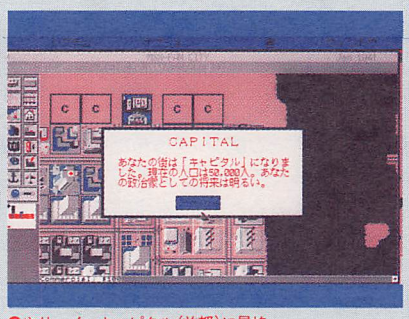
タイトル画面。早くＭＳＸで遊びたい


商業地帯、居住地帯をぼこぼこ置いていく

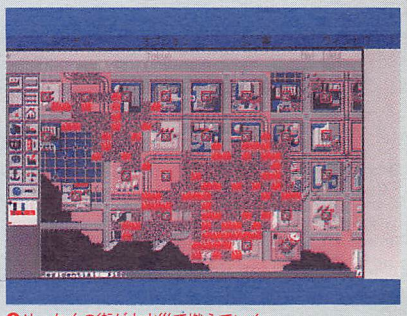


増税すると住民がいなくなっちゃうぞ


警察署が少ないと、犯罪率が多くなる



やりー！　キャピタル(首都)に昇格


せっかくの街が大火災で燃えていく

『シムシティー』の中身はどうなるんだ？

ところで、自分で面白いといいながら紹介していて、なになのだが、前に紹介した『シムアント』、評判悪いのである。簡単すぎるっていってね。ま、話題性である程度売れたんだけど。ゲームのシステムそのものは、よかったんだけど、あんまり繁雑にしちゃいけないかも、という製作者が陥りがちな罠にはまったというか、ほうっておくと勝ってしまうというようなところがあったのは確かで、このへんが、簡単すぎる原因になっている。

で『シムアース』も面白くなかったのでシムシリーズで面白いのは『シムシティー』だけになってしまった。とすると、これはまぐれという考え方もできるわけで、これはしかし『シムシティー』の価値を増しこそすれ、減ずることは決してない。計算されつくして、優秀なものができるより、偶然最優秀なものができるほうが価値があると思うのだ。そして、この偶然のほうは、めったには現れないものなのだ。

さて、MSX版の『シムシティー』はいったいどんな仕上がりになるのだろうか。

『シムシティー』といえば、なくてはならないのが、送電線だ。作れる発電所は普通の火力発電所と原子力発電所の2種類なのだが、どちらにしても各ユニット、住宅地とか商業地とか工業地、警察、消防、スタジアムには、必ず電気がいかなくてはならない。だから、町並みは外国風というより日本に近くなる。どこにでも送電線が見え隠れしてるんだから。

実は最近、『シムシティー』をほうふつとさせるシーンにでくわした。東北新幹線にのっていたら、一面田圃の広がっている景色がある。そのあぜ道に沿って送電線が縦横に伸びている。シムシティーで街を作る前に送電線だけを、先に作ってしまった、という感じなのだ。あれほど、送電線が必要なのだろうか、縦横が必要なのは、一部分だけでもよかったのではなかろうか、という気分になってくる。建物がほとんどないところに、送電線と電柱だけがわんさとあるのって、異様な景色だよ。

アメリカでは『シムシティー2』が計画されているらしい。作者ウィル・ライトが『シムシティー』の時に単純化しすぎた、もっと複雑でもよかったな、と思い直したらしいのだ。彼の作品はできあがってから期待するとして(変な日本語だな)ぱおぱおなりに予想を書いてみたい。

まず、ユニットの形は不定型にしたい、ジグソーパズルのようにいろんな大きさのユニットを組み合わせられる。もちろん、ユニットの種類は、現実になるべく近く、50種類ぐらいはほしい。ぱおぱおとしてはこれだけで十分なような気がする。そのユニット間の相互関係とユニットの性質がきちんとシミュレートされていたら、これで完璧なのである。ぽっかりできた空き地に勝手に、レゲエな人達が住み始めたりすると、もうこたえられない。そうなるとあっという間に地価が下がったりして。『シムシティー』でも公害の影響とかで、スラム化の問題は取り上げられているんだけど、単に街が廃れて、人口が減るだけなので、見た目にはよくわからない。さらに、地上げの最中にバブルが弾けて、歯抜けのまま街が廃れていくなんていうしかけもあるとリアルなんだけどなー。まずは、MSX版『シムシティー』を待つことにしたい。たっのしみだね。

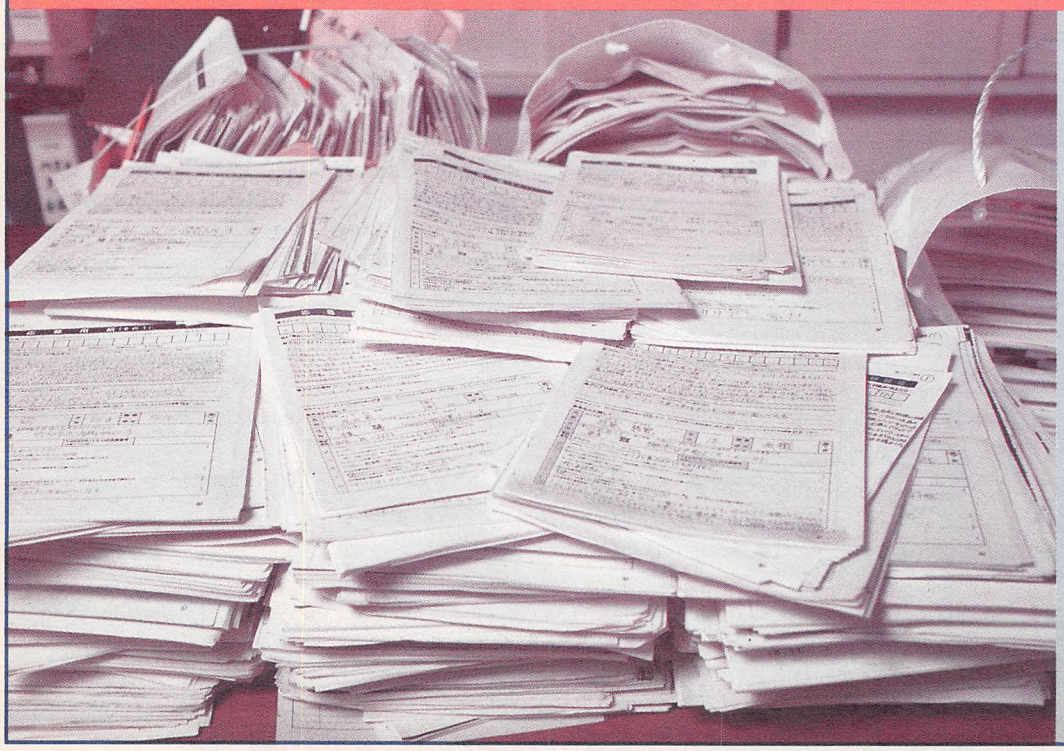
MSX版『ソーサリアン』発売記念
オリジナル・シナリオ・コンテスト
ORIGINAL SCENARIO CONTEST
中間報告編

しめ切り日の1月13日前後に9割の作品が集中して到着した。現在整理に奮闘中。今回はその途中経過を報告だ。

さて、MSX版『ソーサリアン』発売を記念して開催されたこのシナリオコンテスト。もうとっくにしめ切ったからね。で、しめ切ったのはいいのだが、応募総数たるや、これはものすごい。約600作品が、送られてきた。いやー、期待はしていたし、催促がましくこのコーナーで書いてきたわけだから、多くてうれしいのだが、いざ来てみると、その圧倒的な量にげんなりきているのも確かである。げんなりとは、せっかく苦労してシナリオを書いた人たちに失礼じゃないか、といわれそうだが、もちろんたくさんの作品に感激しているのではあるよ。ただ、これを全部読んでどれがいいかを選び出したりすることを考えると、げんなりしてしまうというわけである。わかるでしょ？

そこでだな、ものは相談なのだが、審査を慎重に行いたい、というわけで優秀作品の発表を6月号に回したいと思うわけなのである。本当は5月号でやろうということになっていたんだけどね。いやー、もうしわけない！　でもね、こりゃだめだ、ってかんたんに切り捨てられるような作品ってあんまりないん

たくさんの応募ありがとう!! 全部で600作品以上が到着



とにかく左の写真を見てほしい。これがみなさんから送られてきたシナリオの山だ。現在整理をしている最中なので、袋に分けられたりしているものもある。そして、現在審査委員のところへ順番に送っているので、ここに写っていないシナリオも100ほどある。シナリオ到着はしめ切りの消印が有効だった1月13日前後に全体の9割の作品が寄せられるなど、一挙に編集部はパニックになってしまった。それもあって整理に手間どっていることは確か。また、みなさんのコメントによると「センター試験が終わって徹夜でこのシナリオを書いています」というものもあって、印象的だった。受験のときってけっこう何でもやりたくなってしまうのだよね。とにかく新しいシナリオの誕生をいっしょに待とうではないか。

ですよ、これが。みんななかなか工夫をこらした力作なのだ。いや、これはお世辞ではない。本当によく書くよねー、と感心せざるを得ないほどいい作品が揃っているのである。

始めはゲームとして成立するのとしないのとを分けてから、なんて考えていたんだけど、そんな尺度ではみんな合格だ。

だから、この審査はそうとうハイレベルなものになってくる。おもしろさもとびきりじゃないと残れないし、さらにテーマにも斬新さっていうか、こりゃまいった！　というようなものじゃないと生きていけない。本当に応募してくれた人たちの努力と情熱に感謝したい気持ちなのである。審査自体は楽しいのだけれど、どれかを選ぶということは、どれかをきりすてるということで、落とすにしのびないシナリオを落とさざるを得ないのは、やはりこれは悲しくつらい作業なのである。でも、選び抜かれた1本になれなかったとしても、みんなの一所懸命はきっとみんなの財産になってくれるはず。

選考の基準

①表紙の「プロローグとストーリーのあらすじ」「クリアの条件」を読み、シナリオの内容を検討する。⇨おもしろそうか、アイデアが新しいかなど。
②アイテムやMAPデータ、登場人物などの検討をする。⇨ユーザーをあきさせないか(ずっと洞窟ばかりでは退屈)、複雑過ぎてわかりにくくないか。アイテムや登場人物がストーリーにちゃんとかかわっているか。オリジナリティがあるか。
③ゲームのバランスなどを総合評価する。⇨大作過ぎて途中でしんどくならないか。単純すぎないか。ストーリーがわかりやすいか。なぜ、事件が起こり、どうしてソーサリアンたちが行動しなくてはならなかったか、どうやって解決したか、などの起承転結がはっきりしているか。
④ゲームを制作するための資料としての条件がきちんとそろっているか検討する。⇨MAPデータをはじめとする各データが細かく設定されているか。MAPの場所やそこで起こるイベントの内容が明記されているか。説明が誰にでもわかるようにかいてあるか。

コンテスト応募作品と投稿者のみなさん

しめ切り日に山のように1度に届いたためにそのなかから無作為に抽出して整理しています。ここに紹介するのはそのなかのまだほんの一部のかたたちです。また来月つづけて発表する予定です。

●北海道
魔法王国ライムーン／加本浩二
グリフォン！号の旅　他⑤／坂本哲也
メサの未確認飛行物体／佐藤幸男
ある秋の終わりに／種田知史
モンスターの王子／田原迫将人
浮かばれぬ魂／村元三基
暗黒司祭の野望　他②／平野正和
魔の鉱山　他②／柳澤論之
悲しきハーモニカ　他①／山内智
王位なき王／吉川寿
●青森県
竜の回廊　他①／今井昌文
魔獣の作り方／葛西将一
アントノフの町で／佐々木達也
五つの紋章／照井勝利
●秋田県
エルフの森／佐藤正義
蜘蛛の糸／佐藤良人
バーバリアン城のゴースト／鳥潟晴生
虚無の城／武内隆志
金貸しと魔物／浜田正登
●岩手県
魔の孤島の侵略／阿部徳日呼
白蛇伝説／大上貴士
魔の坑道／佐藤伸人
ある村での出来事／外館英樹
妖魔に魅入られし者／藤原崇
●山形県
黒い水晶の秘密／杉山薫
勇者の証／鈴木太一
●宮城県
消えかけた自然／泉裕介
日本攻撃！　他①／小野寺健一
禁じられた恋／佐藤祐輔
頂点を目指す野心家／増田健
影のペンタウァ／三浦伸之
幽霊屋敷／吉田良
●福島県
魔人の水晶球／加辺純孝
洞くつに消えた人達の謎／高橋清人
神秘なる白き泉　他①／峯嶋優児
●栃木県
魔界からの愛／鈴木広幸
支配の珠玉　他①／藤沼順三
●群馬県
五大剣の護り／浅羽貴志
フィーターの恨み……／柄沢和明
灰色の魔手　他①／芝雅紀
滅びの竜／高橋智之
加去からのほうもん者／藤井正
グライゴリア／松田康幸
●茨城県
小人ソーサリアン／内田福二
現代ソーサリアン／内田裕
魔神の囁き／木下勝由
狙われし鉱山の財宝　他③／小林靖彦
奇跡の水晶玉　他①／関山健一
眠れる森のエルフ　他①／本馬幹子
●埼玉県
悲しみの幽霊城／秋山智人
東洋のドラゴン／雨宮大介
一本の暗黒剣／石川学
伝説の秘薬／内田忍
ザールの秘宝／内河哲也
アクティオス城の幽霊／内藤秀一
鬼のおなかの宝物／樋口哲也
不思議な姫君　他①／真壁浩
あやしきダイヤと砂の伝説／町田雅広
第三次世界大戦　他②／松本丈樹
●千葉県
精霊の森の思い出／芦原光弘
幻獣の卵／大崎裕則
伝説の巨人／菊地宏
ダークサイド・ソーサリアン／岸昭人
魂達の国／黒崎靖嘉
鏡の国のソーサリアン／村上恭子
魔界の本／斎藤徹
東武野田線／鈴木健一
老魔の休日／田村考平
ふたり／仁村義信
ジョムールの真実／政木将利
●東京都
あの娘に花束を／有馬英彰
黒い雄牛と2本の剣／今井良
魔導戦士／大谷光宏
炎の魔法　他②／小野剛春
魔物からの挑戦状／加藤隆徳
変わらぬ想い／木村徹
呪われた鉱山／工藤靖典
龍達の黄昏／小島崇宏
炎を操る魔人　他①／杉浦秀紀
魔空の迷宮　他①／鈴木正和
アマゾネスの島　他①／田久保昌彦
ペガサスの仔馬／津村一昌
幻の楽園／中園宏明
ドラゴンの涙／中園義和
タルトの森の魔女　他①／林愛子
月の庭園／過足典子
ダンスソーサリアン／吉田雄一
●神奈川県
時の流れに逆らって／岩崎朋彦
御庭番大作戦　他②／宇野正一
うんこの嵐／小川優治
悪しき死霊使い／小川基幸
闇の帝王／小川美保
試練の洞窟／黒川研
消えた太陽／西條純一
シルバーガゼルの墓／佐々木宏文
心優しきアンドロイド／鈴木芳博
哀しみは時を越えて／清野亜摘
神のいかり／高山憲一
奪われた月と太陽／山崎信吾
●山梨県
マグマの主／川上圭一
ユートピア滅亡の謎／笹本武彦
●新潟県
連れさられた王様／井口貴幸
時空の旅人／坂下淳
くるったどうぶつたち／坂下祐
ファイナリー／中沢正智
見習いソーサリアン／中山伸也
海へ、空へ、そして地上へ／治田弘樹
地下宮殿のネコ／星野真理
ゆかいなおさるたち／渡辺裕子
●富山県
指輪の魔神／国沢晃
ミュージアムの3人／諏訪和洋
●長野県
森の巨人像／上條司暁
時空の門から来た悪魔／橋本和也
白き影の館／日野晋
甦返った悪魔／宮坂隆雄
●静岡県
封印の歌声／渥美真紀
古代遺跡の謎／石田真寿
時空の門／森田昌也
狂気の科学者／渡辺茂雄
●愛知県
輝と陰の攻防　他①／栗津裕之
雪の夜／石川辰義
ザ・ドリームマスター／伊藤友也
うしなわれたからだ／稲垣克澄
自惚れの魔女／織田真士
真銀の塔／後藤英仁
アニキス討伐隊／鈴木幹広
黒い影／高木太一
ベンタウァ・ロマンシング　他①／内藤久幸
逆襲の竜騎士／中沢孝一
グランドキャニオンに乾杯／渡邊高志
オデュッセウスの秘宝／真野則雄
●岐阜県
呪われた神々の洞窟／若尾賢一
愛は時を越えて／水野哲也
●三重県
繁栄の代償／清水宏
●奈良県
姫の黄金のノミ／南貴之
世界一の冒険者達　他①／森貴代志
●和歌山県
封印された炭坑／尾崎亘
魔性の王妃　他①／寺尾卓也
戦火の花／濃添保秀
●滋賀県
わくわくゴールデンラリー／高澤空男
海賊の宝／高澤悠介
●京都府
風の塔／清水健二
王家の危機／高山浩司
月の魔力／出口賢
メトロポリスの片隅で／西村隆志
メテューサの洞窟／星山一郎
約束の地へ！／桝谷良彦
時の訪問者／森本昇
●大阪府
変わってしまった昔話　他①／伊藤貴雄
蘇れし悪魔／上野竜一
邪悪なる森の危機／大石裕一
史上最低の侵略／岡崎幹徳
裏切った魔法使い／影地孝志
クローズド・シティ／菊池直彦
運命の3女神／黒石直樹
閉ざされし聖なる森／高野雄司
秘密のファイルを取り返せ　他①／田中俊二
誓願の笛の音　他①／西川健太郎
足の下の小悪魔達／畑地毅
恐怖の氷山大陸／原田成規
天界の船／馬場猛
怪しげな神殿／樋口純孝
時の封印／深川裕司
ガリバーソーサリアン／藤原敏彦
炎の地下迷宮／森津正臣
四人の侍／山本浩二
●兵庫県
大暗黒帝王／朝比奈伸一
フィクション・ドリーム／岡坂恒
ルティナ島の不思議な石／神田欣也
消えゆく生命の森／北氏昭雄
火の島の伝説／柴田健吾
ナチュラルワールド／船田和広
ソーサリアン達の贈り物　他①／松下恵
聖なる山ヴェールストーン／村上拓夢
●岡山県
ニュー・フロンティア／大西毅
メリークリスマス／大村隆宏
デスキャラの全能院／佐野誠
不思議な世界の大作戦／田中誠志
シーフ大作戦／田中暁弘
謎の空中要塞／林敏宏
魔獣の城／桧谷正吾
●広島県
不死身の湖底魔人／浅田主税
失われた記憶　他②／生田裕
太陽の民／池田慎二
魔のクリスマスイヴ　他①／大羽孝典
隠された真実／奥田省一
魔法の国からの招待／高名学
眠れる女神／竹国照顕
狂人のいたマンション／新田京次
建築現場物語／西藤宏志
欲望の火の魔竜／山口克顕
●山口県
フー／近森祐治
邪教の金鉱山／西原正一
悲劇を呼ぶ鐘の音／村上浩樹
●鳥取県
マーチャンとピラテス／徳永俊太郎
●島根県
ＲＵＩＫＵＮなにママ大冒険／斉藤琢哉
わすれられた勇者／山根亮
●香川県
炎の中で／十河学
●愛媛県
双龍／川端純
人を愛した女神／冨田雅人
ドラゴンナイト伝説／野首信隆
タイムマシンで行く日本／三浦公裕
●福岡県
魔女のヘキサグラム／大久保みどり
雪の国からメリークルシミマス／大塚和良
鬼丸国綱／岡本秀雄
四つの秘宝／中村志郎
ソーサ・リアンの修業の結果／田中宏一
鬼たちの住む島／久富広之
●大分県
風の剣／古川晶一
●佐賀県
神の封じられた神殿／南里道宏
●熊本県
鏡の館／太田保
もう1人の王／川本健結
邪竜の目覚め／佐藤崇樹
ちょっとした科学者の苦悩／中島俊介
秩序の杖　他①／本郷裕介
王子様の花嫁／渡邊宣之
●鹿児島県
心を失った人々の国　他①／福薗祐希
名のない村の封印の洞窟／福丸利行
●沖縄県
タイトルなし／與儀政一
真冬の月見草／内間直哉
陽炎の神殿　他①／吉田直樹

現在整理統行中(上記合計259作品)

A1GTのここが知りたい！　聞きたいぞ！
GTフォーラム

★今月のテーマ/『MSXView』と『HALNOTE』の関係発覚！

先月から始まったばっかりなので、ここあてに送られてきた質問のハガキはないのだけど、アンケートハガキに書かれていたものから、みつくろって3つ取り上げてみた。とくに、『MSXView』と『HALNOTE』に関しては、みんなも興味のあることだと思う。見た目にそっくりだから、同じだと思った人も多かったと思うし、少なくとも兄弟だとみんな密かに疑っていたに違いない。だけど、マニュアルにもそんなことは書いてないし、知りたいところだったはずだ。このコーナーでは、タブーと思われることもどんどん追求して、みんなの疑問に答えていきたい。この件に関してもまた続報をお知らせしたいし、読者のなかでも意見や情報があったら、どしどし提供してもらいたい。きっとほかのみんなも知りたいはずだ。

MIDI

Q　MIDI楽器ごとに音色の互換性はあるのでしょうか。CM-32L対応のデータで、ヤマハやカシオのキーボードを使って聞くことができるでしょうか。
（大阪府大阪市・中柴秀至さん・18才・学生）

A　一部の楽器間での互換性はあるが、まず「ない」と思ったほうがいい。

MIDI楽器の音色はプログラムナンバーとして管理されている。各メーカー、楽器ごとに0～127番の範囲に割り当てられているが、ある楽器は1～32番、ある楽器は00～99、またある楽器はバンクA～Dなどとさまざまである。たとえば、7番に割り当てられている音色を見ると、CM-32LはエレクトリックピアノでもヤマハのPSR-500はハープシコードといった具合だ。

MIDIでの音色の命令は「何番の音色を何チャンネルに出す」となるので、もし1チャンネル目をピアノの音色にしたいと思ったら、データのプログラムナンバーを、使う楽器上でピアノに割り当てられているナンバーに変えてやる必要がある。

でも、同じピアノでも楽器ごとにクセがあるので、ある程度の再現しか望めない。（編集部）。

MSXView

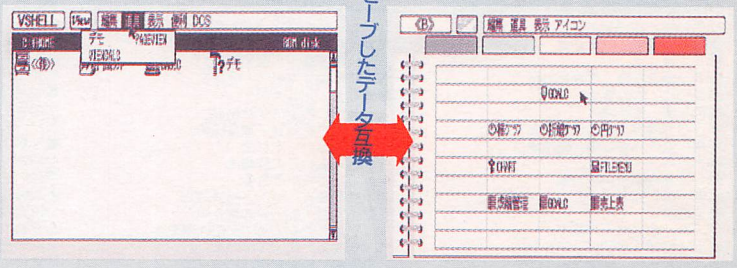
Q　『GCALC』のディスクは『MSXView』から起動できるのでしょうか。私は『HALNOTE』と『GCALC』を持っていますが、ダブってGTと『View CALC』を購入する元気がないのです。
（島根県出雲市・米原幹人さん・30才・市役所勤務）

A　起動可能。ただし、セーブされたデータは互換がある。下図参照。

『MSXView』と『HALNOTE』は生まれが違うから、中身も違って当然なのだけど、幸か不幸か、この2つのソフトは元がまったく同じなのである。だから、昔『HALNOTE』を買って、いろんなデータの蓄積があるっていう人はGTを買っても、そのデータを生かすことは可能である。試しに『HALNOTE』の「TED」で作ったテキストデータはOKだった。アスキー側で行ってもらった調査によると、もちろん『GCALC』のデータも『ViewCALC』で使える。ただし、『MSXView』で『GCALC』はさすがに使えない。（協力／アスキーシステム事業部宮本さん）。

誰もがうたがった『MSXView』と『HALNOTE』の関係は、やはり同じ血がかよう兄弟の家族同士だった!!

『MSXView』と『View CALC』の「MSXView家族」間のデータは互換。『HALNOTE』や『GCALC』などの「HALNOTE家族」間のデータも互換。で、その2家族同士のデータが互換可能なら、血のつながった兄弟でしょ。やっぱり！　お察しのとおりだった。



MSX-DOS2

Q　GTの付属ディスクのMSX-DOS2でフォーマットしたディスクは、MSX-DOSのファイルが使えないというのですが……。そのせいか『スーパー大戦略』のマップディスクが作れません。
（埼玉県蕨市・桜井伸之さん・28才・会社員）

A　ご心配なく。作れるのだ。

少々質問がわかりにくいので、整理させていただく。まず、「GTではMSX-DOS2のフォーマットしかできないのか」について。もちろん問題なくできる。1を押しながら立ちあげてCALL FORMATでフォーマットすればOK。

つぎに「MSX-DOSのファイルが使えない」だが、DOS1のデータやプログラムはDOS2では動く。その逆のDOS2のものはDOS1では動かない可能性は高いけどね。

最後の『スーパー大戦略』のMAPディスクだが、DOS2でも問題なく作成可能。実験して確認もした。どうしても作れないようなら、本体のほうに問題があるかも。（協力／マイクロキャビン開発部中津さん）。

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア　MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

投　稿　あ　り　が　と　う

12月期整理分（3月情報号採用対象者分より）

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は3月情報号のために昨年の12月で整理した分となります。複数投稿の場合は「他㊷(他に2作品の投稿あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
お茶小僧／佐藤貴行
●青森県
上昇気流　他②／村林恒
●岩手県
2プレーヤーはにげるだけゲーム／阿部徳日呼
●茨城県
ハエをとろう！／小林靖彦
●群馬県
白赤　他①／坂本伸幸
●千葉県
ドレミファBON！　他⑥／蒔田茂幸
MIRACLE SHOT!!／天野幸芳
●東京都
TOWER改良版／岸間航
ACREAGE　他①／石神健
●神奈川県
爆撃指令！／坂上彰
JULIUS 7　他①／藤本高志
FINGER EIGHT　他①／鹿糠秀行
DISK TROUBLES／井口輝彦
●長野県
WARFARE／木内靖
遠浅の海の戦い2／斎藤大輔
●新潟県
Trans YJK／長谷川雄一
●福井県
SNAKE TRIP　他①／北川航
●岐阜県
星に願いを／井添慎太郎
●愛知県
「数字消し」　他①／白木伸征
カラーエディタ／近藤守弘
●三重県
jugde master／大西良一
2人のGUILE／北川由隆
THINFAT〜太った男の物語〜／小林由幸
●大阪府
ぬりつぶせ　他①／藤田幸弘
JUMPING SLIME　他①／北川純次
ソーサリアンマジックミックス／近藤千太郎
●兵庫県
CIRCLET 2／森田浩司
A－MAN／将積健士
ルーレット／長谷川誠
●奈良県
勇者タロウの冒険／二宮靖智
●岡山県
しん・そくどくほう　他④／佐藤宏行
●沖縄県
POWER TENNIS／松長智樹
（整理日1991年12月4日）

AVフォーラム

●青森県
まばたき／小林友和
大魔王　他①／駒木根直之
●岩手県
花火　他③／中崎孝司
●秋田県
近い将来…／江口倫樹
●宮城県
レーザー崩壊!!／高橋令
運転する　他②／三浦伸之
じんましん　その1　他④／海老沢茂
●埼玉県
ほーそーなーが一／野村周平
●千葉県
はじめまして／林美紀
●東京都
頭でっかちになった日本人／高木幸将
銀河　他①／石神健
●神奈川県
馬の足音／伊藤順
ダビテスター　他①／渡辺慎一
いもむし　他②／青山卓
●長野県
鈴木アナ　他①／斎藤大輔
●石川県
未来の救清酒／池崎政実
メロン／浦川貴博
●福井県
沸騰／北川航
●岐阜県
おめめがくるりんぱっ！〜／井添慎太郎
時間／土屋和之
●愛知県
ザ・リズム／佐原史哲
●三重県
斬る／大西良一
●京都府
Turn off TV／北仲友和
レコードからCDへ…／菊永貴之
●大阪府
らくがき／宮井啓吉
あてましょQ／竹内陽一
う〇こがとまらない!!／宮崎亮
力の伝導　他②／冨士田智久
星のマークの／伊藤淳夫
●兵庫県
目玉おやじのまばたき／長谷川誠
ツキ／石田敦英
●和歌山県
腹話術　他⑧／楠本晶博
●岡山県
台風だ〜／河塚聖司
●広島県
のんびり　他①／出口智秀
●福岡県
EASY幻影都市／渡辺聡史
受験生の恐怖／堤健二
●大分県
船の窓　他③／野島智司
（整理日1991年12月9日）

FM音楽館

●北海道
ラビリンスランナー「END DEMO〜AFTER…」／西村正記
●青森県
FMY－3 Ancient Sorcerer／三橋史博
●秋田県
イースIII「冒険への序曲」　他③／冨野聡
●福島県
Welcome to Sleepless Night　他①／阿部哲広
オヤジのサンポ　他④／佐藤雅哉
●茨城県
Final－Battle／照沼康全
●埼玉県
DARIUSII「木星のテーマ〜Say Papa〜」／仲島聡
ウィザードリィ「冒険者の宿」　他③／高野学
●千葉県
バイオミラクルぼくってウパ「A　Rattle Samba」　他②／松本大輔
さわやかになるひとときinコカ・コーラ　他②／甲斐知彦
イースIII「貿易の街レドモント」／池上智行
CRISIS／松村弘和
●東京都
SOLID STATE SURVIVOR／竹中智
イース「OPEN YOUR HEART」　他①／加藤孝
名曲！〜XEVIOUS〜／本橋彼方
●神奈川県
ソーサリアン「ベンタウァ2」　他⑥／藤井基
Battle in The Snowstorm／指田博史
●山梨県
三国志II「魏のテーマ」／厚芝将貴
●長野県
森のくまさん／斎藤大輔
イースII「聖域のほこら」／小口朋幸
ドラゴンクエスト「不思議のほこら」／三浦朋樹
くだらん　他②／佐藤芳孝
●新潟県
大みそか／武藤誠
●福井県
ドラゴンクエスト「町のテーマ」　他④／谷口洋一
●愛知県
信長の野望・武将風雲録「オープニング」　他⑧／水野光規
●大阪府
ソーサリアン「天の神々たち・竪琴」　他①／高松芳光
Illusion Love　他⑭／福井英晃
●兵庫県
杏里姫との再会／長谷川誠
●岡山県
威風堂々／木村大輔
●山口県
ENDLESS FIELD／西原正一
Lovers' Point　他①／杉山淳一
●高知県
DEVIL IN AROUND　他②／岡林大
●長崎県
舞曲　他①／遠入雄介
●宮崎県
乾杯／小野光宏
（整理日1991年12月9日）

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
タイトルなし　他①／石戸谷光昭
蒼い戦士／坂下智也
失恋　他①／坂井直樹
F－1 GP／伊藤将志
朝の空気を胸いっぱい／瀬戸正明
●岩手県
沙羅の聖戦／千田昭則
仲間を連れた仲間／阿部徳日呼
●茨城県
新種のちょうちょ／増田貴之
コンニチワ　チキウ　ノ　ミナサン／千葉邦治
●群馬県
What？／新井透浩
●埼玉県
まどの世界／藤井貴昭
コートの女／矢内貴光
●千葉県
春に……　他①／湯浅健司
●東京都
case of Insanity／石桁学
鳥　他①／高橋正人
インターミッションI／迫田秀和
●神奈川県
時の人／南雲太郎
Big Bang／渡辺慎一
Confrontation／関辰昭
某専門学校のお姉さんの似顔絵／佐々木宏文
GRAY－FACTORY　他②／米田淳一
●長野県
地球生誕／渡辺誠治
「クリスマスの夜に……」／中尾俊文
●新潟県
BE－MOVED／佐藤豪
●福井県
City girl／朝倉猛
●岐阜県
KO世紀ビースト三獣士／門辰昭
夜　眠る前のひととき／高橋哲人
山へ行こう！／井添慎太郎
●静岡県
雪　他①／巻本晃
●京都府
ROLL OUT／三浦一誠
●大阪府
a secret agent jet／関山裕顕
陽光の中の少女／関未知
風舞／須田訓朗
●鳥取県
マジックの館へ／福永里子
FANTASY／猪口亮
●広島県
白馬／梶野龍
●山口県
剣と盾とかぶと（戦場跡より）／山本勇一
絶体絶命／野村真一
●福岡県
がんばれ鈴木君／金子暢啓
●佐賀県
A MERRY CHRISTMAS／満生元喜
☆紙芝居部門
●北海道
「はるさきの……」／立川励
つり（これはシャレです）／澤田靖博
●東京都
嗚呼、家庭の事情／水野晴美
●香川県
液晶モニター〜窓を見るおもち〜／谷條薫一
（整理日1991年12月1日）

ゲーム制作

●宮城県
戦慄の武道大会／吉田良
●長野県
ローカルマン／山岸利忠
（整理日1991年12月20日）

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号 [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

投稿ジャンル

例：ファンダムの一般部門への応募は1—②

□—○

1ファンダム(①1画面部門　②一般部門　③D部門)
2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲)
3CG(①紙芝居部門　②イラスト部門)
4その他(　　)

作品名

[ファイル名　　]

氏名

フリガナ

(　)歳
男・女

ペンネーム

＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。

住所

〒□□□-□□

フリガナ

都道
府県

☎　　－　　－

投稿日　1992年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　**はい**　[雑誌名　　年　月頃]
いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　**はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい　[雑誌名　　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　　]
[参考にした作品名・記事名　　]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者　　]　[歌手・演奏者　　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名　　][SCREEN　　]
[ロードの方法　　]

作品コメント

9204

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

(a)1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

(b)一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

(c)D部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

(a)、(b)、(c)のいずれも、規定(後述)の応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデーター覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円～5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの新しい賞(1992年4月号より)

●第1回ちえ熱賞(新人賞)

1992年4月号～6月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。発表は7月号の予定。

●第1回TIM賞(作品賞)

1992年4月号～9月号に掲載・収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。選考形式の詳細は未定。発表は11月号の予定。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

☆郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎！)のオリジナルプログラム。FM音源使用のもの可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

☆郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは29ページの下欄外「特典」を参照。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

視力

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

1か月の訓練で0.1から

ご老人まで……

ついに登場!

アメリカから上陸。

全米で43万人が効果を証明!!

驚異的な

最新理論に基づいた画期的トレーニング方法。

全25パターンを遂に公開!!

全国から反響続々!

体験者の

永年の疑問と悩みが解決。

田中　武夫　八王子市　68才

老眼は年とともにしかたがないとあきらめていましたがかなり苦痛で、メガネに疑問を持っていました。訓練の成果が着実に実り、回復。おかげ様で、悩みがすっかり解決しました。

一か月続けたら、左右それぞれアップ。

長島　洋子　横浜市　50才

保健の仕事をしている関係で、健康には気をつけていたのですが、視力の衰えがひどく、トレーニングを始めました。一か月続けたところ、左0.9、右0.7の視力を取り戻すことができました。ありがとう

日常生活にも応用し、目の疲れも解消。

新井　育男　神戸市　28才

日常生活にこのトレーニングを応用。一か月後には、0.6となった。どうしても必要な時以外メガネをかけず目の疲れもとれた。特にポンピングとパーミングのテクニックが効果的だった。

近視と乱視、共に回復。運転免許もパス。

加藤　健二　中野区　20才

中学二年の時に近視に乱視が入っていると言われ、高校に入ってもメガネをかける必要を感じていましたが、最近になって訓練を開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ……。

子供と一緒にトレーニング、0.1から0.5に。

町田　信子　国立市　42才

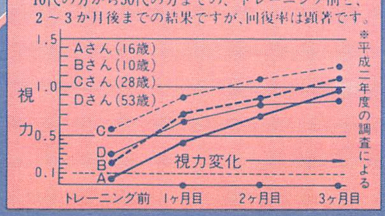
11才の息子が医者からメガネをかけるように言われ失望しましたが、一緒にこのトレーニング講座で訓練した結果0.1から0.5に視力アップ。同じような悩みを持つお母さまに是非紹介したいと思います。

驚異的な効果!

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

●4人の会員のトレーニング結果…

下の表は、4人の会員のトレーニング結果です。10代の方から50代の方までの、トレーニング前と、2～3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。



無料案内書急送

とじこみハガキを今スグ、ポストへ!

日本視力回復協会
〒166　東京都杉並区成田東4-36-15

お急ぎの方はお電話でどうぞ!!

☎東京03-3318-6111(代表)
●受付:朝9時30分～夜9時(年中無休)

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

750

差出有効期間
平成5年8月
1日まで

切手はいりません

1 6 6 - □ □

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号
（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

C298

見るだけでもタメになる案内書

無料急送!!

氏名	フリガナ		
住所	〒　都道府県		
TEL		年令	

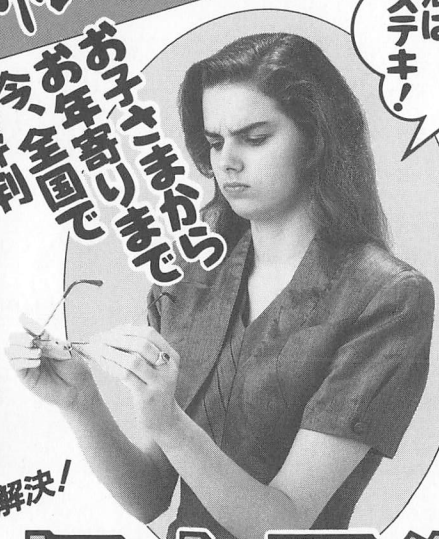
©1987 BERESFORD.
VISION THERAPY INCORPORATED

アメリカで
43万人の眼を救い
緊急上陸!!

朝晩20分1か月の

アイ・トレーニングで視力回復!!

メガネやコンタクトのいらない生活はステキ!



お子さまからお年寄りまで
今、全国で大評判

☆視力のくわしい案内書進呈します!

近視
乱視
老眼
遠視
すべて解決!

視力回復™
トレーニング講座

回復TM

1.0も夢ではない！

トレーニング講座

1日2回、朝晩20分
自宅でラクラク
トレーニング！

老眼
遠視
近視
乱視

●当プログラムの開発者のご略歴

ユージンクォーリー博士

●**ユージンクォーリー博士**　カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。●**リチャード会長**　視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

お子さんから喜びの声

メガネを買わなくて本当に良かった……。

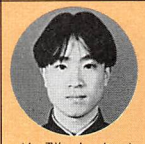
佐藤　進　釧路市　12才

半年前、視力が突然下がり始め、びっくりして講座を受けました。一生懸命トレーニングしたら、0.5まで落ちてしまったのが今は1.2に。メガネを買わなくて、ホントに良かったと思っています。

お母さんに勧められ、ふだんもまめに。

宍戸　美果　江東区　14才

1.5の視力が0.6まで落ちこんだ時はショック！　お母さんに勧められふだんの生活にも取り入れてやってみたら、今では1.2に視力が戻りました。友達にも勧めていますが、みんな頑張ってやってます。



回復センターも受けたが、この講座で1.0に。

島田　龍也　大田区　15才

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし僕には合わなかった。現在当講座でトレーニング中ですが、効果は抜群です。視力が1.0以上になりそうです。

視力が向上し、訓練も楽しくなり……。

新谷　真理子　練馬区　17才

貴社のビジョンテラピープログラムで視力回復訓練をした結果、0・06から0.5まで視力がアップ！　最初のうち辛いかも知れませんが、ポイントでも向上すれば、だんだん訓練が楽しくなり……。

勉強合い間の気分転換にも、ぴったり！

平井　栄一　新潟市　18才

現在浪人中ですが受験勉強で視力が低下。遠視がひどくなっており、訓練を始めました。2か月後0.8まで上り運転免許も裸眼でパス。受験勉強合い間の気分転換としても最適で楽しみながらやってます。

近・乱・遠視、老眼も回復できます。視力0.1以下でもあきらめるな！

メガネ、コンタクトに頼りすぎてはいませんか？　本当はわずらわしいのに、いつのまにかストレスになれてしまっているだけなのです。眼を健康な状態に戻し、生き生きとした明るい生活を取り戻してみませんか？

もともと近視・乱視・遠視、老眼などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象にすぎないのです。当講座は全米で約43万キットを販売したトレーナーシステム。短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います！

まずは朝晩20分、一か月、お試しになってください！

視力劣化の一番の原因が、不規則な生活などによるストレスにある、ということはご存知ですか？

このトレーニング講座は、まず、それをときほぐします。そして、25のトレーニングメニューに従って朝晩たった20分の訓練を続けるだけで、ムリなく楽しく目標を達成することができるのです。

特に10代～20代、30代の方の近視や40代からの老眼には効果てきめん。さっそく実行に移してみませんか！

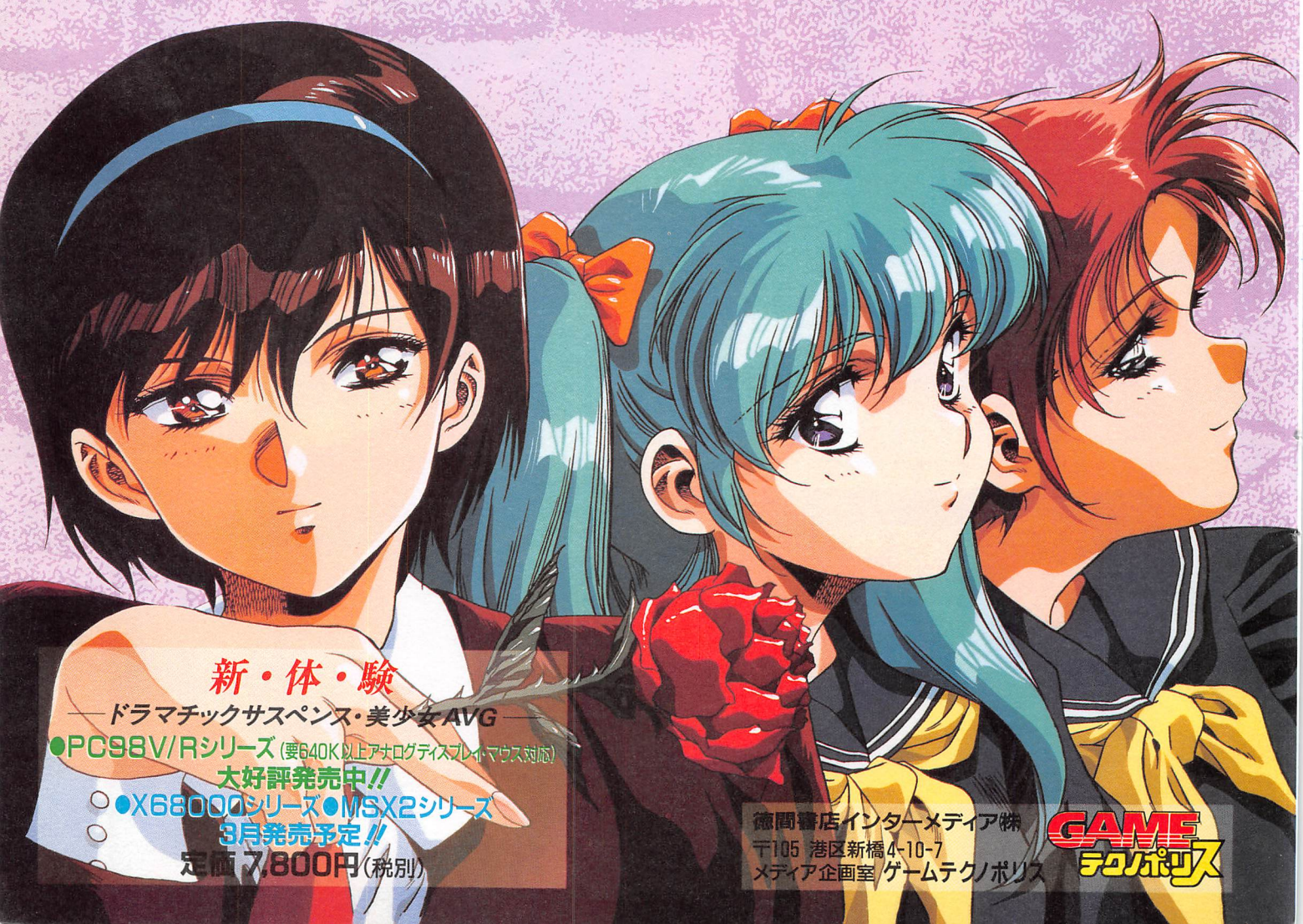
案内書は無料です。あなたの眼に、今スグ奇跡を！

器具や薬は使いません。
視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法により、
あなたの眼は救えます。

禁複製

秘密の花園

あの『うるし原智志(作画監督)』
『よしもときんじ(演出)』のゴールデンコンビが
ついにパソコンゲームに進出した――!!



新・体・験
――ドラマチックサスペンス・美少女AVG――
●PC98V/Rシリーズ(要640K以上アナログディスプレイ・マウス対応)
大好評発売中!!
●X68000シリーズ●MSX2シリーズ
3月発売予定!!
定価7,800円(税別)

徳間書店インターメディア㈱
〒105 港区新橋4-10-7
メディア企画室/ゲームテクノポリス
GAME テクノポリス

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

パソ通天国

パソ通をはじめるのにお金がたくさんかかるんじゃないかと思って二の足を踏んでいる人、いくらかかるのか知りたいという人のための「パソ通のおねだん」特集だ。

財布の中身別パソ通の楽しみ方

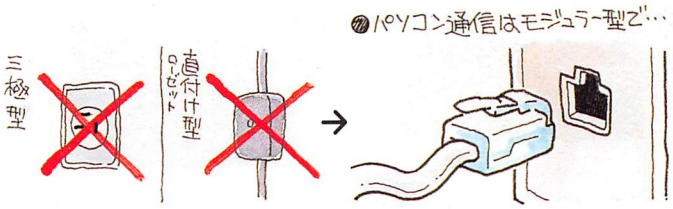
「パソ通はいくらかかるのだろうか?」これは誰でも最初に直面する疑問だと思う。かくいう担当者もモデムの値段を買いに行って知ったというていたらくで、パソ通の知識なんてかけらもなかった。それが今では堂々とパソ通の記事を担当しているのだから「パソ通なんてかんたん」なんである。とはいっても読者のなかにはあまりお金をかけられない人もいるだろう。そこで、財布の中身別にパソ通の楽しみ方を伝授してみた。用意しなければならないハードウェアの金額だけではなく、どんなふうにパソ通をするとお金がかかるのかということまで書くようにこころくだいたつもりだ。

担当者は通信をはじめてまだ1年あまりだが、これほど便利ですばらしいと思ったものはない。とくにソフトの出ないMSXではフリーウェアの重要度はますます計りしれないものになっていくだろう。MSXを十二分に活用するためにもパソ通をはじめることをお勧めする。

これだけあればとにかくパソ通できる

MSXでパソ通するために、最低限必要なハードはモデムカートリッジだ。他機種の場合はモデムとは別に通信ソフトが必要なのだが、モデムカートリッジには通信ソフトが付いていてまさにゲーム感覚でパソ通できる。そのかわり、通信速度が1200bpsのものしか選べないので他機種で一般的な2400bpsにくらべて通信スピードが倍程度遅いのが欠点だ。

また、お金の面で心配なのがモジュラージャックへの工事だろう。最近はコードレス電話のおかげでほとんどの家庭でモジュラージャック型になっているが、なかには三極型やローゼット型といったものもある。この場合はNTTに来てもらわなければならない。116へダイヤルして「モジュラージャックにしたいのだけど」と告げれば、なんと無料で工事に来てくれる。



こうして道具がそろったら、どのネットへアクセスするのかというのも大事な選択だ。パソ通をはじめた最初の数か月はとかく電話代が多くなりがち、あとで慌てないためにも自宅と市内局番が一緒の草ネットをさがしておこう。

★おねだん

モデムカートリッジ	32800円
計	32800円

パナソニック FS-CM1 (モデムカートリッジ)

外形(幅・高さ・奥行き)は109×126×31ミリとゲームカートリッジの倍の大きさだが、重量は170グラムと軽い。通信速度は1200bps全二重。漢字ROMを内蔵していて、漢字表示が可能だが、漢字の入力はできない。そのほかに、100件までの電話番号を内蔵のSRAMに記憶しておける通信ソフトを内蔵している。(価格32800円)

ソニー HBI-1200 (モデムカートリッジ)

外形は109×132×26.4ミリで重量は260グラム、CM1よりもすこし大きくゲームカートリッジ2コぶんほどの大きさ。通信速度も1200bps全二重と同じスピード。オートダイヤル、オートログイン機能つきの通信ソフトが内蔵されている。漢字ROMも内蔵となればCM1とどっちを選ぶかは好みの問題だろう。(価格32800円)

◉投稿募集中! ①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソQ→パソ通の疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソ天フリートーク→パソ通に関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレゼント(①はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「パソ通天国」それぞれの係まで。

電話代を節約するためにはこれだけ必要

先程通信スピードの話が出てきたけれど、じつはMSXでも2400bpsのスピードを体験することができるのだ。ちょっと設備投資にお金がかかるが、倍のスピードなのだから長い眼で見れば電話代の節約になって減価償却できるというものだ。

具体的に何を買えばいいのかというと、RS-232Cカートリッジと2400bpsのモデム、そして通信ソフトだ。通信ソフトは現在のところ市販されているものはアスキーの『MSX-TERM』しかないのだが、Mファン91年11月号でディスクに収録した『mabTerm』を使えば通信ソフト代が浮く。

RS-232Cカートリッジは通信販売でしか売っていないのだが、発売元のアスキーによると、通販でないと現在の価格を維持できないという話。また、注文してから製品が届くまでに1か月くらいかかるそうだ。

現在主流の2400bps全二重のモデムについては下で紹介している2社のほかにも富士通やNECなど数社から同様の価格で発売されている。性能に関しては大差ないので自分の気に入ったものを選ぶといいだろう。

また、通信スピードは今後9600bpsないし14400bpsが主流になるだろう。価格は9600bpsで98000円(アイワ)～198000円、14400bpsで248000円(アイワ)～298000円とまだまだ高い。しかし、将来これらハイスピードモデムの価格が下がったときにRS-232Cカートリッジが威力を発揮する。将来のためにもぜひ、購入しておきたい。

★おねだん

通信ソフト(MSX-TERM)	12800円
RS-232C カートリッジ	20000円
2400bpsモデム	39800円
計	72600円

アスキー(RS-232C カートリッジ) MSX-SERIAL232

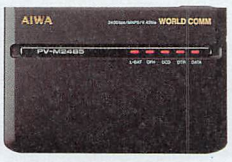
このRS-232Cカートリッジは通信販売(アスキー☎03-3486-8080)でしか手に入れることはできない。(価格20000円)

アイワ(モデム) PV-A24B5

外形(幅・高さ・奥行き)160×53×220ミリとかなり大きいが2400bps全二重でMNPクラス5に対応。(価格39800円)

アイワ(モデム) PV-M24B5

外形121×23×79ミリ、150グラムは相当ちいさい。これでも2400bps全二重でMNPクラス5を備える。(価格39800円)



オムロン(モデム) MD24FB5V

外形175×30×116ミリという大きさはボックスタイプとしてはちいさい。2400bps全二重、MNPクラス5。(価格39800円)

オムロン(モデム) MD24FP5V

2400bps全二重、MNPクラス5のスペックを包む外形110×24×86ミリのかっこいいフォルム。ほしい。(価格36800円)

パケット通信って何?

パケット通信と呼ぶのはデータをかたまりにわけて送信することからきている。本来はVAN(付加価値通信網)といい、効率よくデータ転送を行い我々の電話代を安くしてくれるサービスのこと。ただ、VANはホスト側が対応していなければ使えないので、どのVANに対応しているのか調べておく必要がある。●Tri-P(トライピー)加入料:3000円。利用料:1分につき10円(コールアウト接続は1分につき20円)、月額1000円未満の場合は一律1000円。問い合わせ先:インテック・Tri-Pインフォメーションセンター☎0120-03-3317(フリーダイヤル)〒113-91東京都文京区本郷郵便局私書箱第58号●TYMPAS(タイムパス)加入料:3000円。利用料:月額900円、1時間以上は1分につき10円。バイト課金制も選択できる。問い合わせ先:ネットワーク情報サービス・タイムパスサービス室☎03-3262-8844〒102東京都千代田区九段北1-13-5●DDX-TP(ディーディーエックス・ティーピー)加入料:800円。利用料:3分につき30円、これに距離と利用日時によってプラスされる。問い合わせ先:NTT・パケット通信事業本部☎0120-169-163(フリーダイヤル)〒100東京都千代田区内幸町1-1-6

無線でパソ通

電話回線のパケット通信とは別に無線(ハム)を使ったラジオ・パケットというのがある。これは4級以上のアマチュア無線技士の資格を有していて、無線局を開局していなければできない。また、ホスト側も無線によるパソ通をやっているという2重、3重の制約がある。しかし、なんといっても電話料金がないというのは魅力だ。この「ハム通」とでもいうべき無線によるパソ通には無線機(10万円前後)とTNC(ターミナル・ノード・コントローラ)(4万円前後)が必要となる。そして、通信ソフトを自作しなければならない。このように前途多難なハム通だが、挑戦してみたいという人にTNC発売元のタスコ電機伊藤さんはこうアドバイスする。「確かに有線ほどの手軽さはありませんが、お互いのモラルは非常に高く、安心して楽しめます。また、通信に関して一切お金はかかりませんが、ホスト局を運営している人は自腹を切ってるのですから感謝したいものです」

タスコ電機(☎03-3801-4511)のTNC-223(価格35800円)

◉ちょっとパソQ

モデムのMNPというのはなんでしょ?(埼玉県/斉藤彰・17歳)☆MNP(マイクロコム・ネットワーキング・プロトコル)はマイクロコム社(米)の通信プロトコル(受け渡しの取り決め)で、エラーをモデム同士で訂正してくれる機能のこと。MNPはクラス1～9まであり、クラス5以降には圧縮機能が付いている。2400bpsMNPクラス4で2800bps、クラス5で4800bpsの速度が得られるとされる。

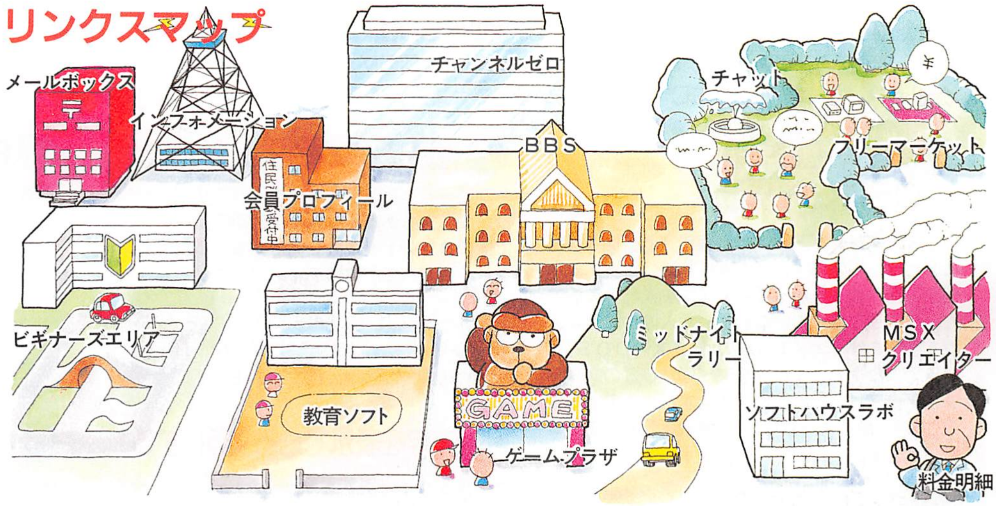
THE LINKS INFORMATION PAGE

今月の目玉★リンクスへ入会しよう

Mファンとリンクスとのお付き合いは創刊号からだから、かれこれ5年にもなる。その間にリンクスもかなり模様変えをしている(担当者はリンクス初心者なので昔のことはよく知らないが)。ここでもう1度リンクスの世界をぐるりと紹介しよう。

リンクスの世界へ入るためには通称「リンクスモデム」と呼ばれるリンクス専用のモデムを購入しなければならない。下の写真にある『NGA II(NT−300)』(価格14800円)がそれだ。前出のFS−CM1でもリンクスに入ることができるので、CM1を持っている人は得するのだ。こうしてハードがそろったらリンクスに入会するための手続きをする。NGA IIの人はいっしょに申込書が入っているのでそれを送付するだけ、CM1の人は下の欄外の問い合わせ先に申し込み書を請求して必要事項を書きこんで返送するのだ。これで準備は整った！

リンクスの世界はあたかも町のような構造になっている。たとえば、誰かにメールを出したければメールボックスへ行くし、ゲームがしたければゲームプラザへ行ってプレイする。誰かと話がしたければチャットへ行けばいいし、立ち話もなんだし、と思えばBBSへいいたいことを書いておけばいい。そのほかにも、下のようなさまざまなサービスがキミがログインしてくるのを待っているぞ。



MSX・FANのボード★めいおうせい通信

1か月ぶりのメール紹介である。ひさしぶりにMファンのボードへ入ったので読むのが大変、未読の山をまえにしばし茫然(ぼうぜん)としてしまった。その山のなかに常連にまじって初メールがあったので紹介しよう。

てつとクンはひょっとして四国から東京に来たのだろうか。彼のような熱心なMSXユーザーがいる限りMSXはなくならないと思うのだが……。

```
FROM ID 6863088          ◆'92年01月
MSXのみらいは・・・！      ◆ 25日16時
はじめましてID6863088たかはしてつとです

 このまえ、とうきょうにいったらほとんどのみせが
、MSXをやめていた。とてもさびしかった。ぞこで
しこくBBSにこのはなしをもちこんでみたらみんなの
はんのうはといいますと・・・・・MSXのブームはす
ぎた。きえる。MSXフェスタがなくなればおわり
だ。などなどいろいろかかれてました。せかいじ
ゅうに400万？しかいないユーザーですがユーザ
ーのこんじょうがあればMSXもつづくかも。
＊MFANさん、MFANにのせてよびかけてね♥
```

Ⓒ東京の店ってどこだろう？ 秋葉原のラオックスコンピュータ館ではまだまだ元気なんスけど

```
FROM ID 6866529          ◆'92年02月
M.FAN10月ごうなかったよー   ◆ 02日17時
 こんにちは円(まどか)です。ちなみにオトコで
す(がっかりした？)
 MSX FANにディスクがついたことをしり
10月～1月ごうまでのバックナンバーをちゅう
もんしたら 10月ごうは もうしなぎれと れんら
くきました。ザンネン。        ・・・
ないようはすばらしく980円は やすい！！
キレイなCGいっぱい のっていましたが それを
プリントアウトするソフトをいれてください。
F1-XDJのツールじゃなにも よみこめなかった。
どうかおねがいします。
```

Ⓒ11月号まで買えたのだからけっこうラッキーなんじゃないかなー

まどかクンが男か女かということはあんまり問題にしてないけど、Mファンの10月号のバックナンバーがなくなったという話はけっこう問題。なにしろ最近になってMファンにディスクが付いているということを知ったという人がけっこういて、かわいそうだなー、と思ってしまう。パソ天のフリーウェアものちのちになってその価値がわかってくるということもあるし、ディスクは大事にしてほしい。

ところで、CGをプリントアウトするツールの件ですが、編集部に寄宿している便利屋のMOROが「ヤダ」といっているので当分実現しそうにありません。

●LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中京区烏丸通御池下ルリクルートビル8F　日本テレネット㈱リンクス会員課「リンクスMSX・FAN」係　☎0120-251-063(フリーダイヤル)

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

通信のはじめ方を特集してきた今月号だが、フリーウェアのほうは通信の気分が味わえるソフトを収録する。といってもそんなつごうのいいフリーウェアはなかったので、編集部のにゃん☆に約3か月がかりで作ってもらった。

☆PMextは毎度おなじみの解凍ツール。☆SIMSX（シムエスエックス）が今月の目玉、通信の気分が味わえるソフトだ。

今月のフリーウェア一覧

●解凍ツール　PMext Ver.2.22(by YoshihikoMino)
●通信気分ソフト　SIMSX(byにゃん☆)

※PMextはニフティサーブから転載しました。SIMSXは編集部で制作したフリーウェアです。転載にあたっては編集部までご一報ください。今回のものにはドキュメントが付いてませんので……。

実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディスクを用意して作業をはじめよう。まず、どこかにしまってしまったMSX-DOSかMSX-DOS2のディスクを見つけ出してくれ。買ったときにDOSが付いてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファイル(MSXDOS.SYSとCOMMAND.COM)が入っているので大丈夫。付録ディスクの大メニューにある『MSX-DOS』というコーナーロゴがその入口だ。

DOSが用意できたら、下のカコミを番号順に実行していってほしい。地色の青い部分にある赤文字が実際に打ちこむ文字になる。◢マークはリターンキーを押すという意味だ。DOS1とDOS2で打ちこむ内容が変わる場合があるので注意してほしい。

1 MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態にしたら、下のコマンドを実行してコピーする。画面の指示にしたがってディスクを入れかえるのだ。DOSを持っていないという人は付録ディスクを立ちあげて大メニューの『MSX-DOS』という地味なタイトルロゴを選べばDOSのプロンプトが表示された状態になるはずだ。このあとはDOS1(MSX-DOS)の場合と同じ方法でコピーできる。

☆MSX-DOSの場合および付録ディスクからコピーする場合
A>COPY　MSXDOS.SYS　B:◢
A>COPY　COMMAND.COM　B:◢
☆MSX-DOS2の場合
A>COPY　MSXDOS2.SYS　B:◢
A>COPY　COMMAND2.COM　B:◢

2 付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあげる。今度は付録ディスクにかえて下のコマンドを入力し実行する。これで必要なファイルすべてが実験ディスクにコピーされた。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>COPY　PMEXT222.COM　B:◢
A>COPY　SIMSX.LZH　B:◢

3 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内蔵されている)を持っている人は、下のコマンドを実行して漢字を表示できるようにしよう。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>BASIC◢
CALL　KANJI◢
CALL　SYSTEM◢

4 PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextは自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき漢字が表示できるようになっていないと読めない文字列が表示されてしまう。でも、気にせず「Y」を選んで解凍しよう。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>PMEXT222◢
Extract(Y/N)Y

5 SIMSXを解凍する

最後の作業、SIMSXを解凍する。成功すればディスクには75ファイルあるはずだ。「DIR」と入力しリターンキーを押せばファイルの一覧と総ファイル数が表示される。失敗した人はフォーマットからやり直すのが意外と近道かもしれない。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>PMEXT　SIMSX.LZH　*.*◢

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだが、ほとんどのものが漢字で書かれているため、上の「③漢字を表示できるようにする」を実行してから行う。ただ、漢字BASICのない機種では読むことができないのでドキュメントを郵送する。くわしくは下の欄外を参照して応募してほしい。

1 画面の表示幅を変える

ドックファイルを画面に表示するまえに文字の表示幅をドキュメントのサイズに合わせよう。ほとんどが半角にして80字(漢字にして40文字)の表示幅で書かれていることが多い。

A>MODE　80◢

2 PMEXTのドキュメントを画面に表示する

それでは画面に表示してみよう。ここでは例としてPMextのドキュメントを取り上げてみた。下の赤字を打ちこめば表示されるはずだ。画面のスクロールを止めるにはCTRLキーとSキーを押せばいい。止まっている状態で何かのキーを押せばまたスクロールしはじめる。ところで、SIMSXのドックファイルだが、じつは入れ忘れてしまった。そんなわけで転載の許可はできなかったりする。ごめんなさい。読みたい人は郵送するので下の欄外の要領で請求してほしい。

A>TYPE　PMEXT2.DOC◢

◉ドキュメントの郵送　漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(4月8日)までにパソ天「4月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

ＳＩＭＳＸとは通信の気分ソフトである

今月はパソ通をやったことのない人のために、プログラムを用意しておいた。これを使うと、実際に通信をしているかのような気分を味わえるというものなのだ。これでパソ通いうものがどういうものなのかを理解してもらえると思う。このＳＩＭＳＸで体験できるのは、電子メールとメッセージボード。チャットも一応できるらしい。使うまえに下のカコミをよく読んでおこう。ＳＩＭＳＸは、ネットの基本的な機能しか備わっていないが、パソ通の気分はバッチリ味わうことができる。使っていてわからないコマンドがあっても、その場で?キーを押すと、たいていの場所でその使い方が説明されるのでドキュメントを入れ忘れたけど安心だ。

❶ＳＩＭＳＸを起動する

ＳＩＭＳＸはＭＳＸ－ＤＯＳ上で動作するように作られている。実験ディスクを書きこみ可の状態にしてＤＯＳを立ちあげて準備ができたら下のカコミの順にコマンドを実行してほしい。漢字ＢＡＳＩＣの使える機種では、漢字モードで使ったほうが文字が読みやすいので、できるだけ漢字モードにしよう。

☆漢字版ＳＩＭＳＸの場合
A>BASIC
CALL KANJI 1
CALL SYSTEM
A>MODE 80
A>SIMSX
☆ＡＮＫ版ＳＩＭＳＸの場合
A>MODE 30
A>SIMSX A

❷さあログインしよう

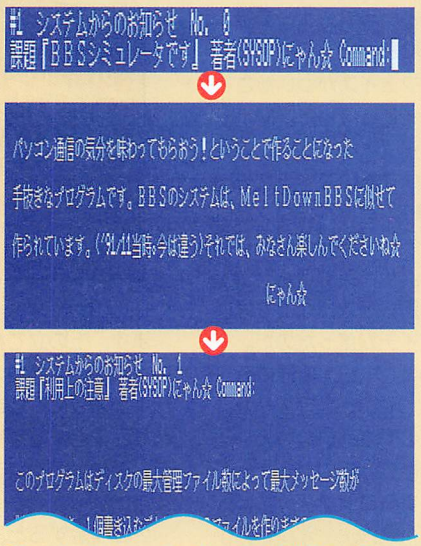
無事に起動できたらリターンキーを押してログインしよう。ＩＤ、パスワード、ハンドル名を聞いてくるので、適当に答えればよい。ただしＩＤだけは半角文字で入力すること。

☆漢字版、ＡＮＫ版どちらも
login： MSXFAN
Password： ******
Handle： MSXFAN

❸ボードを読んでみよう

ログインしたらボードを読んでみよう。ＳＩＭＳＸには４つのボードがある。ボードはメニューでＢを押せば読みたいボードを選択して読むことができる。すべてのボードを読むときはＮがよい。

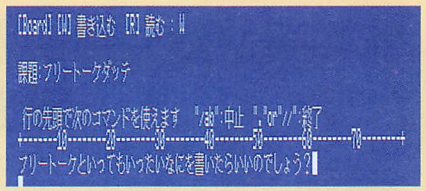
☆漢字版、ＡＮＫ版どちらも
(CH1) Command： B
Board—> 1
[Board] W) rite R) ead : R



このボードにはシステムからの重要な連絡が書いてある

❹今度は書きこんでみよう

パソ通は読むだけでは成り立たない。今度は書きこんでみよう。メニューからＰもしくは、ボードを読んでいるときにＷを押せばできる。



❺チャットもできる

Ｗコマンドを使っていると、時々誰かがチャットルームにいる。このときチャット(？)ができる。

☆漢字版、ＡＮＫ版どちらも
(CH1) Command： X
(CH1) Command： W
(CH0) (__) Zz。.
(CH1) MSXFAN MSXFAN Who
(CH2) (__) Zz。.
(CH1) Command： C

❻ログアウトするには

ネットの利用を終了するにはメニューからＥコマンドを実行する。そしてＳＩＭＳＸを終わりにしたいときは、その後でＱを押せばよいのだ。

(CH1) Command： E

フリーウェア感想文(2月情報号)

２月号はミュージックツールを中心に収録したのだが、ＯＰＸｐｌａｙｅｒの反響がよくSketchbookに感動したという人が多かった。そのSketchbookは漢字ＢＡＳＩＣがないと動かないプログラムだったのだが、これを漢字ＲＯＭ内蔵のＭＳＸ２でも動くようにした『ＵＧ６Ｍ２．ＢＡＳ』というのがアスキーネットＭＳＸにアップされていた(２月５日)。漢字ＲＯＭ内蔵のＭＳＸ２ユーザーの方はお試しあれ。

●OPXplayer

ぜひともＯＰＸdriverのほうも収録してください。ところでＯＰＸＰＬＡＹ．ＬＤをＢＬＯＡＤして、ゲームをロードしたあとにもう１度ＢＬＯＡＤすると飛びます。
(千葉県／林村・？歳)

☆何の為にＯＰＸＰＬＡＹ．ＬＤを２度もＢＬＯＡＤするのかわからないが、確かに飛ぶ。音が鳴らなくなったら「ＣＡＬＬ　ＭＬＯＡＤ(″ファイル名″)：ＣＡＬＬＰ」で演奏するようにしよう。

●Sketchbook

今まで「ＰＬＡＹ#２」で音楽していた私から見ればとてつもなく便利そうですばらしい曲の数々でした。ところでいくつか気づいた点がありました。①『春日影』の曲はちゃんと終わりがあるのにフェードアウトしている。しないほうがよいのでは？②フェードアウトが長すぎる。③漢字ＢＡＳＩＣのある機種でないと動かないのは残念です。で、プログラムを作ってしまいました。ＳＣＲＥＥＮ０を使っているため全機種で動きます。
(富山県／井上清一・？歳)

☆このプログラムはなかなかよくできていたので、Sketchbookの作者ゆじ氏に渡したが、機会を見つけて収録したい。

●すし

ブロックがわりのトロもいいですが、マウスが使えるため非常におもしろいです。パドルの下にトロがあるのはちょっときつかったけど、全部くずしたときはその面がいちばんおもしろいような気がしました。それと、ＳＥＬＥＣＴキーでステージセレクトになるんですね。(熊本県／佐藤崇樹・15歳)
☆うん、よく気づいた。

●フリーウェアについて

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそうように行う。フリーウェアを使う人には、フリーウェアを作った人にバグの報告や使ってみた感想などを伝えるという大事な使命がある。今月も使った人は感想をパソ天「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面で紹介していくぞ。

新連載

GTフォーラム

MIDI三度笠

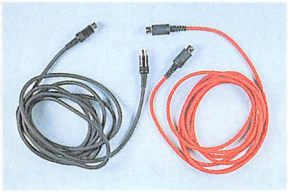
GT、μ・SIOS、PSR-500のドタバタ道中

GTが標準装備しているMIDIインターフェイス。これをほうっておくテはない／　今月より、GT、『μ・SIOS』、PSR-500の3アイテムを使ってMIDIの世界を一緒に旅してみよう。

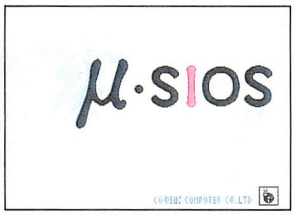
付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

第1回★さすらいの、MIDIを持った渡り鳥



△写真1　MIDIケーブル
専用ケーブルなので楽器屋さんでだいたい800円前後で売っている。



△写真2　μ・SIOS(ビッツー)
定価2万9800円(税別)。マウス操作中心のGT専用シーケンスソフト。

いつでも手直しOKのかしこいテレコ……のようなもの

今月からMIDIを誌上体験しちゃおうというコーナーを始める。なぜなら、GTにMIDIインターフェイスがついたことってスゴイことなんだ。MIDIインターフェイスというのは通訳みたいなもので、それぞれ規格(言葉)の違うパソコンと楽器の間に入って情報を伝える役目をする。今までならパソコン本体とは別に購入しなくてはならないアイテムだったのだ。これはきっと「もっと手軽に音楽できるように」というメーカーの人たちの愛に違いない／

というわけで、このコーナーを始めるのでヨロシク／

まず、上の立て札を見てほしい。たったの3つの道具でMIDIが楽しめてしまうのだ。それもGTと楽器をMIDIケーブルでつないでソフトを起動するだけ／

少し補足すると、音楽にかかわらず、誰もがプログラミングができるというわけではない。操作性、能率のためにも、音楽ソフトは必要だと思う。また、楽器は1台だけでもかなり遊べてしまうタイプのキーボード型「PSR-500」を選んでみた。

MIDIは深い知識を持っていなくても十分に楽しめるものだ。右ページ上の図1を見てほしい。これはMIDIをいちばん簡単に説明した図だ。図とは逆にBを弾くとどうなるだろうか。答えはBのみ鳴る。これらの関係はOUTで情報を送っているAが親分、INで受けているBが子分となる。もしAがGT+『μ・SIOS』だとしたら情報を送るだけではない。セーブ、プレイ、手直し等好きなだけできるのでテープレコーダよりはるかに賢いのだ。

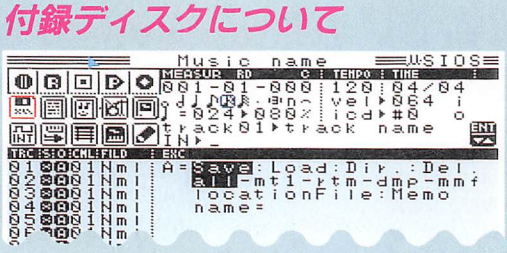
親分子分の関係さえわかれば後はデータ的なもの(図1のバイトくんたち)だけだ。

△写真3　PSR-500(ヤマハ)
定価7万7000円(税抜き)。ファミリーキーボードの一種。鍵盤付でスピーカーが内蔵されている。このタイプの楽器はデパート、ディスカウントショップ、レコード店など、あらゆる所で手に入れることができる。

MIDI　THRU

INから入ってきたMIDI信号をそのまま出力して複数の楽器を鳴らす。

付録ディスクについて



始めに本誌P.119のMIDIのコラムを読んで下さいネ。ディスクのアイコンを㊧すると左写真の画面になるので、手順は①「Load」を㊧。②「File」が黒く反転したらもう1度「Load」㊧。③表示された2曲のうちのどちらかを選んで㊧。④リターンキーを押したら、あとは画面の指示どおりです。最後にディスクアイコンを㊧で通常の画面に戻ります。(㊧はマウスを左クリックの意味)

☆付録ディスクの圧縮されたデータを元に戻して『μ・SIOS』で読める状態にする方法☆①前もってフォーマット済みのディスクを用意する。②付録ディスクを起動し、メインメニュー画面よりMIDIを選びスペースキー。③現れた文の下2行のとおりスペースキーを押すと、データを読み込み始める。その後「Insert your disk to drive [A:] and hit [RETURN] key」と表示されるので、用意したディスクを入れてリターンキー。④文字がわーっと出た後「End of archive」で終わり。

☆楽器選びに迷ったら☆楽器はあまりにもいろいろ売られているので、選択に悩む人も多いだろう。MIDI対応のゲームをするならローランドのCM-32Lなどのシリーズを選んだほうがよいが、自分で曲を作ったり、聞いたりしたいという人に絶対オススメなものはキーボード付の楽器だ。シンセサイザ、エレクトリック・ピアノ、ファミリーキーボード、電子オルガンなど、今ではMIDI対応になっているものが多いので、デパートや楽器屋さんなどに行って音を出しながら聞いてみるのがいちばんよいだろう。値段的にもてごろなファミリーキーボードがシンセサイザと変わらないサウンドでりっぱなMIDI音源になってしまうことは今回の大発見だった。

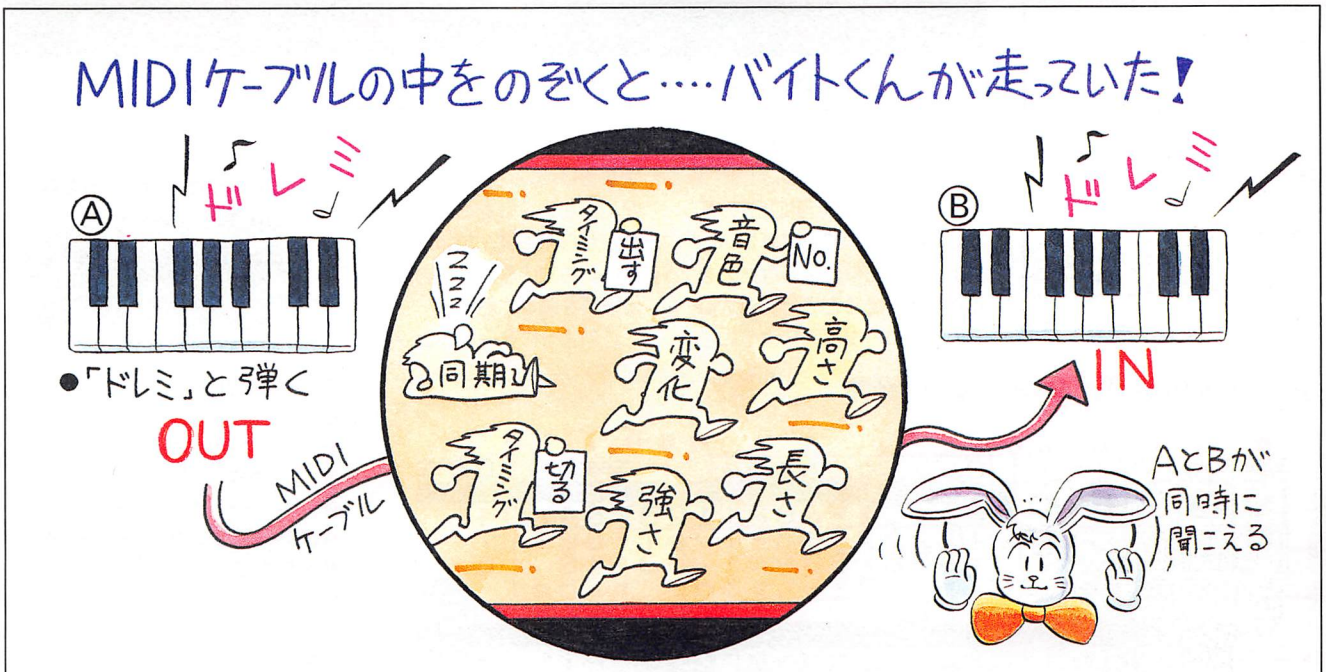


図1　1本のMIDIケーブルを通って伝わる情報は「ドレミ」と弾いただけでもこんなにたくさんある

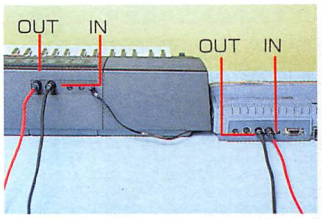
結線して楽器をマルチボイスモードにすれば準備OK

それではソフトをたちあげる前の準備を始めよう。今回は何も考えずにいうとおりにやってほしい。写真4のとおり、MIDIケーブルはOUTとINへ互い違いにつなぐだけだ。こうしてケーブルを2本使うと出たり入ったりが同時にできるので、入力ずみのデータを聞きながらさらに入力できてしまう。

次は、図2、写真5を見ながら楽器をMIDI送受信状態(PSR-500ではマルチボイスモードという)にセットしよう。

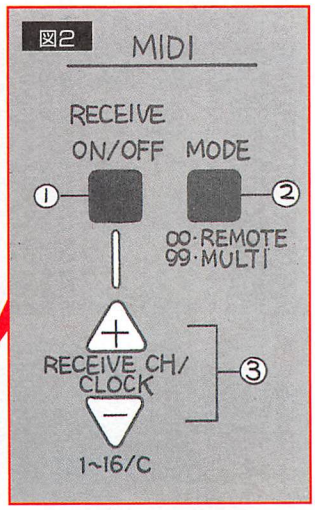
まず②(MIDIモードボタン)を1、2回押してディスプレイに「--99」と表示させる。次に③(受信チャンネル/クロックボタン)を押すとディスプレイ右半分に「C」または「1~16」の数字が出てくるので、それが表示されている間に①(受信オン/オフボタン)を1、2回押してディスプレイ左半分に「E」を出す。「C」「1~16」は③を押すたびに切り替わるので、それらをすべて「E」にしたらおしまいだ。おまじないだと思って設定しよう。

キーボードはスイッチと同じなので弾ける弾けないはあまり関係ない。音が違っていても、タイミングを入力するだけでずいぶん手間を省けるのだ。オマケとして図3に鍵盤を載せたので、心配なら参考にしてほしい。



△写真4　MIDIケーブルの接続のようす。

△写真5　マルチボイスモードはここで設定。

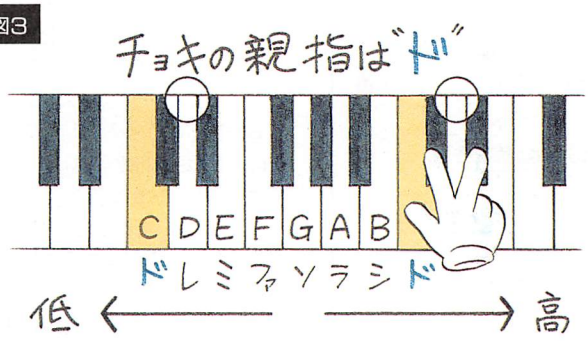


バイトくんたち
MIDIでは通常3バイトほどのデータを1秒間に1000ぐらい送ることができる。また専門の時計を持っているので、複数の機器の同期もできる。

チャンネル
TVのチャンネルと同じ意味だ。送る側にいろいろなチャンネルがあっても受け側は自分のチャンネルのみ受け取る。MIDIでは1~16まである。

音名
MIDI数字名(0~127までの数)の呼び方もある。まんなかのドは60。

図3



鍵盤はかんたん　黒い鍵盤をよく見てみよう。2本のかたまり、3本のかたまりが交互にならんでいる。2本のかたまりの上にチョキをしよう。そのまま親指をだすと、その位置が「ド」だ。

音の名前　普通、MIDIでは英語名を使う。C(ド)といってもけんばんにはたくさんCがあるので、英語名の後に数字をつけて高さを示して区別する。数字が大きくなるほど高い音になる。

☆PC-200(入力用キーボード)と「CM-32L」でリアルタイムレコーディングするためのMIDIケーブルの接続方法☆キーボードのOUTからGTのINに、GTのOUTからモジュールのINへ接続すると、入力ずみの音を聞きながら、今弾いている音も鳴らしながら入力できる。ただし、「μ・SIOS」側でMIDI THRUを設定し、リアルタイムレコーディングするトラックのチャンネルとキーボードの送信チャンネルを同じにすること。

☆推薦・MIDIに明るい雑誌☆月刊「キーボードマガジン」600円(リットーミュージック)はキーボードに関しては老舗ともいえる雑誌で、もちろんMIDIにかかわる記事も多い。最新楽器徹底チェック、スコア、音楽理論、アーティスト分析、シンセの音作りのノウハウなど、タメになったり物知りになったりする。ミュージックスクール、楽器屋の紹介もたくさん載っている。また、月1回発行されるムックで、「コンピュータ・ミュージックマガジン」1480円(電波新聞社)はソフトの体験版、音楽データなどが入っているディスク付き(ただし98用データ)だ。ソフト別のノウハウ、テクニック、スコア、読者の投稿コーナーもある。

トラック

チャンネル、音色、設定を受ける受けないなどのデータを入れておく箱のようなもの。それぞれの箱をオン(プレイ、録音)、オフ、で切り換えて使えるので、データ1つ取り出すにも何するにも非常に便利なもの。

MIDIクロック

同期させるための時計。このおかげで、シーケンサとリズムマシンを「せーの」で同時にスタートできる。

リアルタイムレコーディングって録音のことだったんだ

『μ・SIOS』を起動していよいよ「ドレミ」などの音の入力だ。指1本でもいいから何か知っている曲を弾いてみよう。

下の写真が『μ・SIOS』の基本的な画面なので見てほしい。左上①〜⑥と似たようなものを見たことがあると思う。まさにテープレコーダと同じようにここで録音、プレイ(再生)をするのだ。また、どこに録音するのか、どこをプレイするのかを設定する「トラック」という入れ物が16個(01〜16)あるので、そのなかから1つ選んで録音すればよい。右隣の写真にその設定の3種類を載せておく。

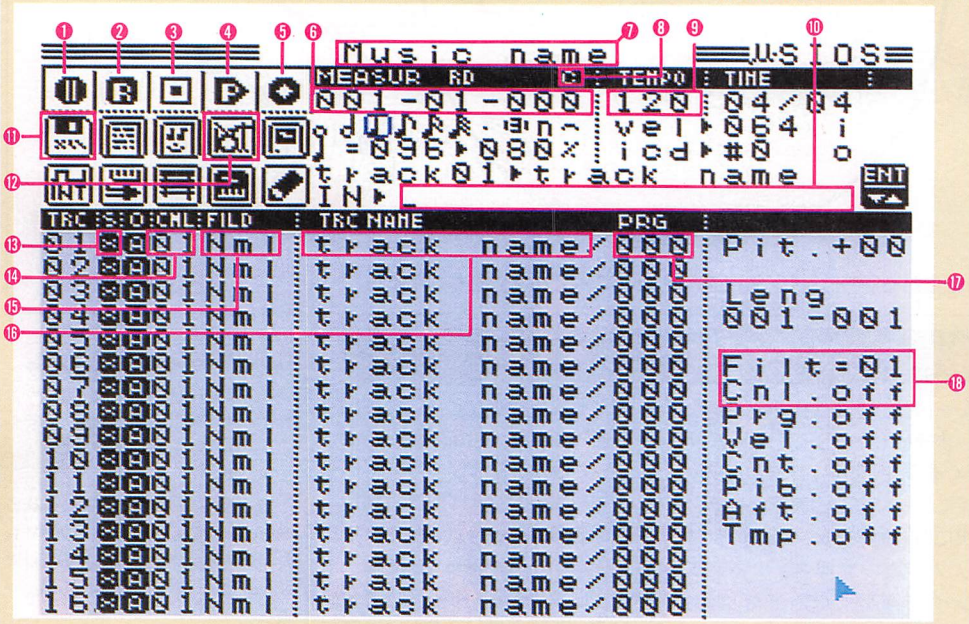
このようにテープレコーダと同じ方法で録音することを「リアルタイムレコーディング」という。

トラックセットアップSW⑬

トラックごとについているので切り換えて使う。左からオフ、プレイ、録音。

μ・SIOSのトラックコンディション画面

いちばん基本になる画面。ここで数々の設定やトラックのオン、オフ、アイコンでのモード切り換えなどをする。



❶ポーズSW(F1)
❷プレイレディSW(F2)
❸ストップSW(F3)
❹プレイスタートSW(F4)
❺レコーディングレディSW(F5)
❻ロケーションカウンタ&ポインタ
❼曲名表示部分
❽クリアSW(SHIFT+CLS/HOME)
❾テンポ
❿キーディスプレイ
⓫ファイルモード
⓬リズムパターンモード
⓭トラックセットアップSW
⓮チャンネルナンバー
⓯トラックフィールド選択
⓰トラックネーム表示部分
⓱プログラムナンバー
⓲フィルター設定
チャンネルのオン、オフ表示

※SWはスイッチの略
※( )内は対応するキー

図4 リアルタイムレコーディング手順

図4について

必ず、最初の手順「Filt」のところを設定すること。これをしないと楽器がいうことを聞いてくれないのでコントロールできないぞ!

ドラムのアイコン

実はドラムのデータを作る場所なのだ。①ノートナンバー②ベロシティ③パターンプレイ④パターンセーブ⑤パターンナンバー⑥クリックノート

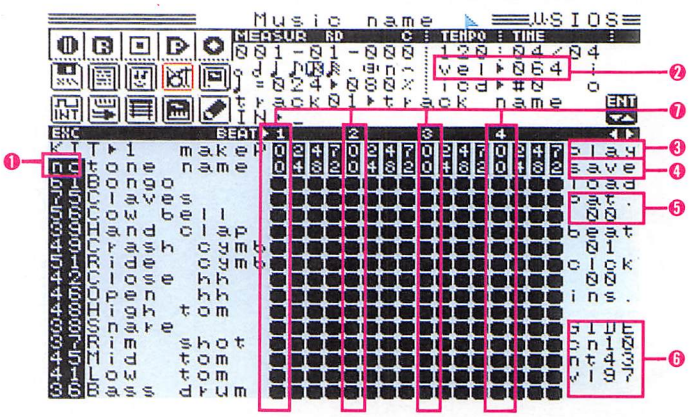
メトノロームを設定したら「ソーサリアン」に挑戦!

上の結果をプレイしてみたら、そのままに(間違えたとおりのへろへろなタイミングで)再現してくれた……やはりメトノロームを聞きながら入力したほうがいい(設定は右の写真)。

今回は「ソーサリアン」(次ページの譜面)に挑戦する。5パートあるからトラックも5つ使おう。ズレようが抜かそうが後でどうにでも直せるので気にせずに入力する。終わったら音色を変えたりして聞いてみよう。

オマケとして付録ディスクに2とおりの「ソーサリアン」を入れておいた(P.90、P.119参照)。

今回使った機能を解説しながら次回はこのデータをエディット(編集)したいと思う。



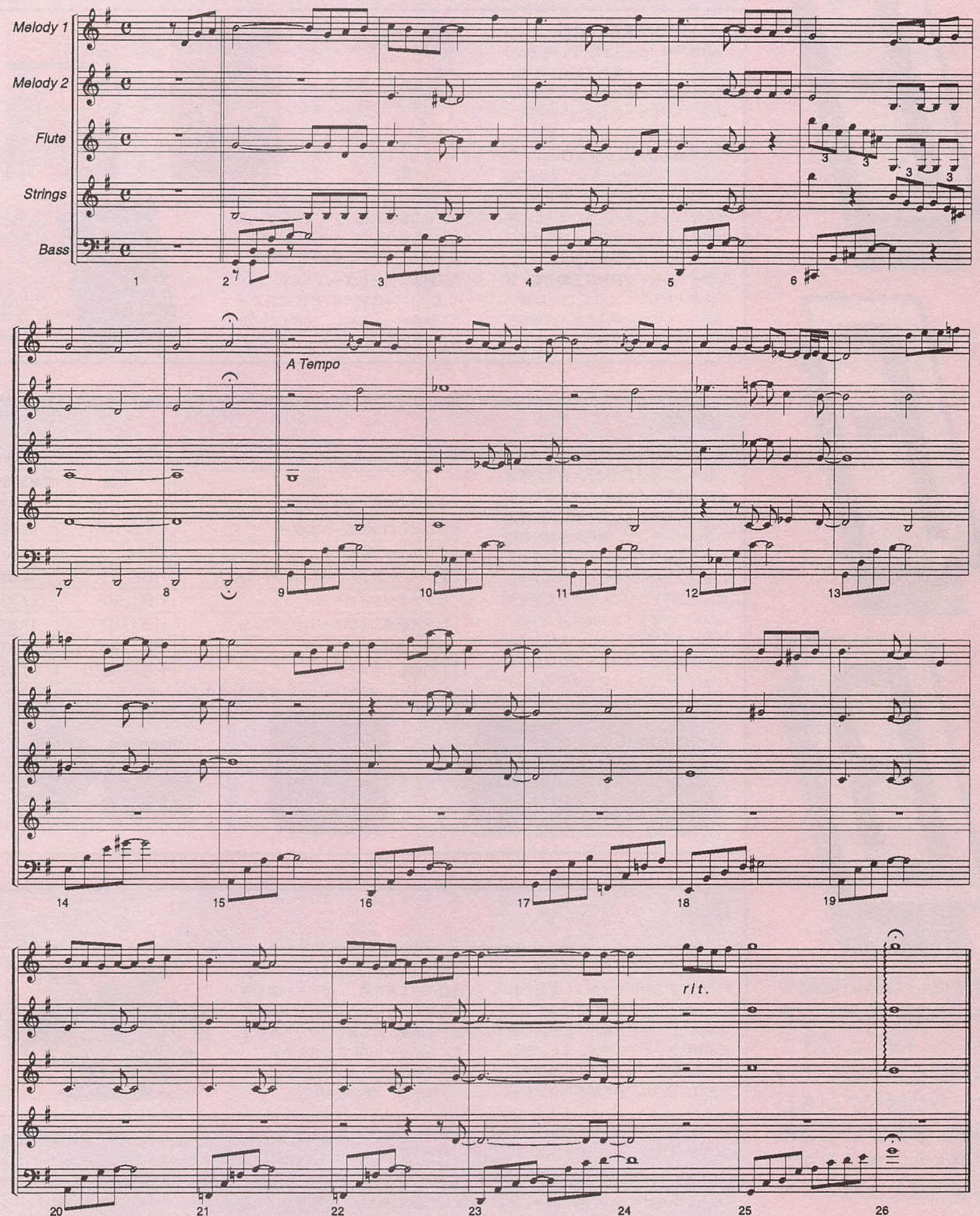
↑ドラムのアイコン(左上写真⑫)で開く画面。ここで⑦の位置に入力すればよい

↑四角で囲んであるとおりに設定すれば、2小節のカウントダウン付きで録音が始められる

☆リアルタイムレコーディングの手順☆トラック01に入力するには①「Filt」でトラックNoを指定し(01にする)、すぐ下の「Cnl」をon。②チャンネルナンバーは、とりあえず1(自由でよい)。③プログラムナンバー(楽器の音色Noのこと)も好きなものを選ぶ。④トラックセットアップSWを「R」で準備終わり。⑤レコーディングレディSWで録音まちになり、プレイスタートSWで始められる。⑥終わったらストップSW。⑦クリアSWで録音したものが始めに戻るので、プレイレディSW、プレイスタートSWで聞ける。

ソーサリアン　～オープニング～

©日本ファルコム㈱



宿場町

☆パソコン通信は音楽の宝庫☆必ずといってよいほど、音楽やMIDI関連のフォーラム（グループみたいなもの）がある。フォーラムというのはジャンル別に設けられているので、MIDIなら、MIDIに興味がある人からプロまで、その方面の人たちが集まっているところなのだ。楽器、楽器店、コンサート情報から、テクニック公開、Q&A、データライブラリなど、ありとあらゆるものが詰まっている。通信という性格から、反応も速く、知りたいことが即座にわかってしまったり、教えてもらえたりというウレシイこともある。また、データライブラリには多くの音楽データや便利なフリーウェアがあるので、それも魅力の一つかもしれない。

☆メトノローム設定手順☆1.ドラム入力画面で7のタイミング（1拍、2拍、3拍、4拍め）にBassdrum、Snareなどの聞こえやすい音を入れる。2.必要なら楽器名の左の数値（ノートナンバー）を変えることによって、音色を変えられる。また、音が小さい時はベロシティ②を大きくするとよい。プレイ③で聞くことができる。3.パターンナンバー⑤を「００」にしてセーブ④。4.トラックコンディション画面に戻り、92ページ下の写真のように設定すればOK。

FF ファン FF ファン FB ボックス

月日というものはあっという間に過ぎてしまう、ということをまた思い知らされてしまった。もうMファンも5周年。来月から6年目に突入だ。ますますがんばらなくっちゃ！

BOOK&CARD GAME

本3冊＋カードゲーム1つ

①同人ソフト大集合Part5／アソコン編集部編／辰己出版／750円(税込)／手作りソフトを集めて紹介した本。掲載は55本。もちろんMSXもある。ほかにコミケットのレポートや同人ソフト製作者へのインタビューあり。

②光栄まんがパニックVOL.1／いまいかおる・此路あゆみ他／光栄／780円(税込)／光栄の人気ゲームをギャグまんがにしてしまった本。7人の作家が競作しているのがミソ。迫力がありすぎて、ゲームが茶番に思えるほど。

③テーブルトークRPG五輪の書／健部伸明と怪兵隊／ＪＩＣＣ出版局／1500円(税込)／RPGを数人の仲間とボードゲームとして遊ぶテーブルトーク。その楽しさをファミコンのゲームと対比させながら、かみくだいて紹介していく。やさしい女神様が引率者。

④三國志Ⅱカードゲーム／光栄／3300円(税込)／中国統一を目的に武将カードや計略カードを使い、20枚の国のカードを集めようというカードゲーム。

同人ソフトのすべてを知りたい人のためのガイド本

光栄のまじめなゲームがみんなギャグまんがになっちゃった

テーブルトークの世界を女神様が導いてくださる、という本

「三國志Ⅱ」の世界をカードゲームに再現。20枚の国のカードを友だちと争奪合戦するのだ！

APPLICATION TOOLS

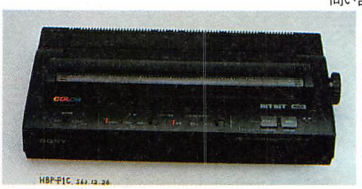
役立ち周辺機器～ソニー編～

最近、ショップでMSX専用の周辺機器を探すのがたいへんになった。98なんかのものと比べると安いのが原因みたいだ。そこで、現在取り寄せ可能のものを集めてみた。ワープロをやるならプリンタが必要だし、プログラムならRGBモニタでくっきり文字を見たいし、付録ディスクには外づけディスクドライブがあるといいよね。今回紹介しているのはソニーのだけど、もちろんパナソニックでも使用可だ。

■現在手に入るソニーの周辺機器

名称	品番	標準価格(税別)
サーマルカラー漢字プリンタ	HBP-F1C	49,800円
トリニトロンカラーモニター	CPS-14F1	60,000円
グラフィックボール	GB-6	9,800円
3.5インチフロッピーディスクドライブ	HBD-F1	36,800円
ビデオデジタイザー	HBI-V1	29,800円
MSX標準日本語カートリッジ	HBI-J1	17,000円
MSX通信カートリッジ	HBI-1200	32,800円
RGBモニターケーブル	HBK-0821Ⅱ	3,000円

問い合わせ★ソニーお客様ご相談センター☎東京03-3448-3311／大阪06-251-5111／名古屋052-232-2611


ワープロやプログラムリストの打ち出しに便利

プログラムの文字を見るにはやっぱりRGBだ

ムービーカメラを増やして2ドライブにしちゃおう

EVENT

オリジナルビデオアニメ『創世機士ガイアース』発売記念イベント

アニメの発売を記念して名古屋、大阪、東京の3か所でイベントが行われる。各地ともゲストとして北爪宏幸氏、荒牧伸志氏、中村大樹氏、日高のり子氏が舞台あいさつの予定。また、アニメ上映のほか、ライブ演奏、抽選会などあり。3月14日名古屋教育センター、3月15日大阪MODAホール、3月20日東京日本青年館。いずれも16時開場、17時開演。参加申しこみはハガキか電話で連絡を。おり返しチケットを送ってくれる。〒107東京都港区赤坂2－2－17東芝EMI㈱SP2部「ガイアースMF」係。☎03-3587-9030。

ビデオ用のオリジナルアニメ。製作者陣が豪華だ

プレゼント係より

3月号当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」までの発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどのご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページの何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。なお、現在テレカを新規制作中により、発送が遅れています。申しわけありません。また、通常の発送は掲載号が発売された約1か月後です。

アンケートハガキより

●かくし芸／家の前で水道局のおっさんが叫んでいるなと思ったら、電信柱の上で電力会社のおっさんが落ちかけていた。そのときわたしは「スターかくし芸大会」の再放送を観ていたが、あれは絶対つまらん。でも、ひまだったし許してやろう井上順。（東京・山口幸祐）⇨このハガキは"ＴＩＭパボ係"で届いていてびっくりしたが、意図してないかくし芸を見ることのできたおまえがうらやましい。その後おじさんはあざやかに起き上がれたのだろうか。（パ）

おはなしこんにちわっ

●パボさんメリークリスタルキング。
（東京・竹田君の友人）

こういうの好きです。最近前フリが長くてオチがオチとよべない、おもしろぶったハガキが多い。まだまだだな。

●なぜ外人CMにはくだらないダジャレが多いのか？　例「カッコインテグラ」「どんなモンタナ」
（住所不明・氏名不詳）

スタローンが家で伊藤ハムを食っているわけないが、ダイアン・レインがトラックのCMに出ているという真実は米国人が知ったら驚くとみたぞ。

●高校生になっても「大みそかだよドラえもん」を観た人は、私以外にもいるはずだ。受験のまっただなかにドラえもんネタが採用されて喜んだら半月後私立高に落ちた私が、再びこの時期に投稿して採用でもされてしまったら、今行ってる公立高で留年しそうな気がする。
（大阪・田村健作）

そういわれるとつい載せてしまったじゃないか。うまいな、おまえも。

●パボさんは本当に名前をかとうれいこにしたんですか？（埼玉・土屋智由）

付録ディスクでは三ツ矢歌子ということになっているが、今月はデビ夫人かC・Cガールズのあいだで迷っているぞ。

●レアチーズケーキを食べながら梅こぶ茶を飲んでいると野良猫がおいしそうに見ていたので、本当においしそうな顔をしながら全部食べてやった。あの猫はどうしているんだろう。
（住所不明・神山明）

ケーキとこぶ茶で一生呪われそうだぞ。その猫は本当に猫か。じつはおじいちゃんかも……これは先月のネタだ。

●〝昼間のパパはちょっとちがう〟はこのあと〝光ってる〟〝いい汗かいてる〟〝男だぜ〟となるが、昼間を夜中に変えるとすごくエッチになります。
（東京・中園義和）

母さんご満悦というやつだな。なんてことをいわせるんだ。

●私の祖父は、連凧をして284枚上げてデネスブックに載っています。名前は原田貞雄です。
（鹿児島県・原田雄大）

連凧にからまれて死なないことを心から祈るぞ。それにしても、デネスブックってなんだ？

●ねーパボすぅんきいてきいてきいてねん／　きいてくださいきいてくれます？　こないだねっねっ、すっごいおもしろいことがぁーあったんだよーん。でもおせえてやんないよぉ〜。でもやっぱりぃ……

じゃあ、聞かなかったことにしよう。

いちおう、（東京・ほうみれる一せ）よりだ。

●テレビ東京の「ただいま／　PCランド」では小中学生が〝ローリングベン〟や〝ボッコン〟をやったりしているが、小学生といえば関口宏司会の「歌謡ドッキリ大放送」で、ズボンを脱がずにパンツを脱ぐなんてのをやって困らせていた。
（岐阜・加藤俊之）

わたしは手をつかわずに○○○ーができる人というのを知っているが。

●父と2人で今年の夏、留守番をしたが夕食をカレーライスにするつもりで米を炊いたら水が多すぎてカレーおかゆになってしまった。父には悪いことをしたと思う。しかも残ったカレーは夕方カビまではえていた。
（愛知県・大滝亨）

父さんもかわいそうだが、なぜ2人で留守番をすることになったのか、そっちのほうに興味のあるわたしだぞ。しかし、父さんと頑張ったおまえにテレカをやろう。

●西田ひかるのCGは気色悪かった。夢にまで出てきやがった。（奈良・今月も死ぬほど書いてきた奈良の三冠王）

どんなに長く書いてあるネタよりも、こいつの場合はこの手の短いのがおかしいので今月はかわいがってやろう。

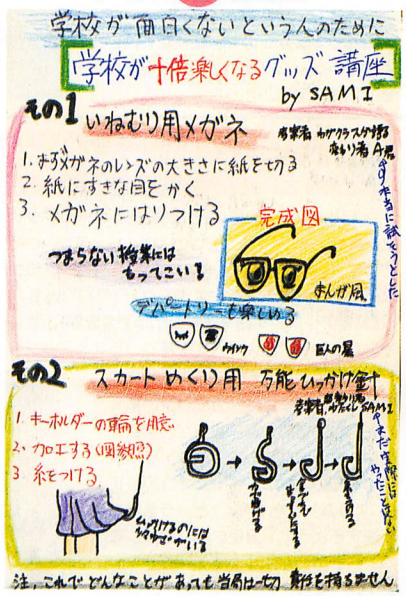
●今ガケから落ちてます。あっ下まで20メートルしかない、というわけでどうすればいいですか。あ、あと15メートル。
（福岡・渡辺聡史）

わたしは今返事を書こうとしているが、あ、2行目に突入しました。おっそんなことを書いているうちに3行目に。次はなんと4行目。そしてどんどん5行目。写植代がもったいないのでこのへんでさようなら。

（パボ改め蓮舫の歯グキ）

↑新潟・T．Y．⇨名付けて「4枚マルチまんが」。まったく何を考えているのか。1つの作品を4枚のハガキに分けて送ってきたぞ。4枚目を見つけるまでに1時間18分かかり、さらに並べ方がわからなくて29分悩んだ。編集部に長時間労働させて楽しいか（ノ）

イラスト講座



↑島根・SAMI⇨編集部Aが「スカートめくり」という言葉に郷愁を覚えて採用。巨人の星メガネを本気で作るなんて、学校は昔も今も変わらないのだなー、と感慨深いものがあったぞ。「デパートリー」というのもキュートだ（ノ）

おもしろい話はなはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「パボ」係まで。②美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「パボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。※あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

アンケートハガキより

●ばおばお／〝シムアースにはどうしてものめりこめなかった〟だと。ふざけるな、おまえはそのゲームがしたくてマックを買ったんじゃないのか。〝奥の深さには脱帽〟とまで書いてあったぞ。（兵庫・小塩貴光）／ばおばおを嫌いだと書く人がいるけど、嫌われているのは円丈師匠だと思う。（埼玉・高畠謙作）
⇨見ず知らずの子どもに〝ふざけるなおまえ〟といわれるばおばおには優しくしてやろう。わたしも死ねうんことか100万通くらいいただきました。（パ）

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

桃が咲き、杏の花が咲き、桜が咲き、野山はうすピンク色につつまれる季節である。GMもキミたちを、すっぽりゲームの世界にお連れすることだろう。今月も魅力的なGMである。評：高田陽

3/4 任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック

スーパーファミコンの生みの親らしく、良質の作品を世に送り出している任天堂。その全作品5ゲームを一挙収録したアルバムが発売された。ゲーム名は、『スーパーマリオワールド』『F－ZERO』『パイロットウィングス』『シムシティー』『ゼルダの伝説～神々のトライフォース』。全ゲーム、アレンジとオリジナルの両バージョンを収録。ゴダイゴの元ギタリスト浅野孝已氏が手がけたアレンジ8曲（マリオ～のみ1曲、ほか2曲ずつ）と、各ゲーム3～6曲のオリジナルという構成になっている。両バージョンあわせての収録時間が、CDの限界に近い約72分という大作なのだが、なぜか物足りない。なまじ質がよいため、1ゲーム2曲程度のアレンジでは少ないと感じてしまうのだ。せっかく、ビッグな5ゲームを集めたのだから2枚組で勝負してほしかった。

メーカー	東芝EMI
媒　体	CD
品　番	TOCT-6429
価　格	2800円（税込）
備　考	

3/21 キャプテンコマンドー/カプコン・アルフライラ

4人同時プレイの筐体と、特徴あるキャラクタで人気上昇中のあの『キャプテンコマンドー』がついに待望のアルバム化。しかも、『ザ・キング・オブ・ドラゴンズ』『チャリオット』『ルースターズ』『ドンプル』も同時収録（各アレンジ1曲＋オリジナル完全収録）。さらに、子供たちの間で絶大な人気を得ているファミコン版アクション、『ロックマン4』のアレンジも追加収録。まさに、カプコンの集大成ともいえる強力な2枚組だ。アレンジは、もうおなじみのアルフ・ライラによるもの。ポニーキャニオン担当氏の「よりバンド色を強く」という言葉を反映するように、音使いのはしばしにバンドっぽさがにじみ出ている。キャプテン～では、初のボーカル・アレンジをシブくまとめて、このアルバムの顔に仕立てあげた。買って損しないオススメの1枚だ。

メーカー	ポニーキャニオン
媒　体	CD
品　番	PCCB-00083
価　格	3500円（税込）
備　考	2枚組／キャプテンコマンドー特製バンダナ付

3/21 ウルフファング&タンブルポップ/データイースト・ゲーマデリック

大ヒットした『空牙』の続編『ウルフファング』と、面クリア・アクション『タンブルポップ』のカップリング・アルバムが登場する。前者のみ、GMフェス'91の出演で一躍名をはせたデータイースト・サウンドチーム、ゲーマデリックのアレンジを1曲収録。彼らお得意のギターがすてきに目立つ、ポップで歯切れのよいサウンドが展開されている。味つけもファン好み（私好み?）で申しぶんない。ウルフ～は、オリジナルのほかにボイス・コレクションも収録。一方のタンブル～は、モンスターを掃除機で吸いこみ、それを吐き出すことでやっつけるという、ちょっとコミカルなアクション。そんな設定にふさわしく、リズミカルで愉快な曲が次々に飛び出す。クォリティは段違いだが、初期のGMにも似たプリミティブな魅力を感じるサウンドだ。

メーカー	ポニーキャニオン
媒　体	CD
品　番	PCCB-00084
価　格	1500円（税込）
備　考	CDサイズ・カラーステッカー付

3/25 交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説

スーパーファミコン版RPG『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のシンフォニック・アレンジ・アルバムが発売される。試聴のためテープを走らせると、なんと観客の拍手が……。「ん、ライブ録音なんて話は聞いてないぞ／」と資料を見ると、イセルハーサ国立劇場で実況録音された、とある。なるほど、そういうわけなのね。楽曲は全6楽章からなる交響詩スタイルで、シンセサイザの顔が見えるものの、ちゃんとクラシカルな体裁が整えられている。クラシックに限らず、音楽は耳に残る、いわゆるサビがすべてというわけではない。サビまで、あるいはサビを受けた後の流れや手順も非常に大切なのだ。一見、枝葉末節にとられる箇所にも耳を傾けることが、このアルバムを最大限に楽しむための第一歩。ちなみにアンコールも1曲収録。

メーカー	キングレコード
媒　体	CD
品　番	KICA-1101
価　格	3000円（税込）
備　考	

3/25 沙羅曼蛇～Again～

コナミの懐かしシューティング『沙羅曼蛇』のCDがリリースされる。中身はというと、アーケード版（10曲）とMSX版（14曲）のオリジナル・サウンド、4曲のアレンジ・バージョン、さらに『ライフフォース』のオリジナル・サントラが3曲。それにしても、懐かしいサウンドだ。特にMSX版は当時仕事をさぼっ……いや、よく研究したものだ。オリジナルが主体のアルバムだけど、曲はいわゆるコナミ・サウンドだし、ファンならちっとも退屈しないだろう。ハードの性能に頼った雰囲気だけのGMが目立つ昨今、こういった曲を聴いてGMに対する感覚を研いでおく必要があると感じてしまった。また、アレンジではお得意のギター・ソロのみならずピアノ・ソロも目立ち、聴きどころいっぱいに仕上がっている。期待を裏切らない1枚だ。

メーカー	キングレコード
媒　体	CD
品　番	KICA-7601
価　格	2500円（税込）
備　考	

©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

アンケートハガキより

●カミシメ／Mファンにディスクも付き、みなエンジョイしている今日この頃だと思ふ。だが、受験生は参考書をカミシメなければいけない日々が続いている。だが、人間は学歴ではなく学力がモノをいうのだ。（千葉・笹川高志）⇨悟りの発言だが、結果としてどうあれ、きっかけを作るには学歴がものをいう場合だってたくさんある。来年も〝受験生〟と呼ばれないように、受験生の時期には受験に全力投球してほしい。大変だけど見返りは必ずやってくる。（バ）

3/21 F-ZERO

スーパーファミコンの未来派レース・ゲーム『F－ZERO』のフルアレンジ・アルバムが完成した。アメリカの人気フュージョン・グループ、イエロージャケッツの元メンバーであるロベン・フォード(ギター)とマーク・ルソー(サックス)を迎え、ロスアンジェルス・レコーディングを敢行したという鳴り物入りの作品だ。F－ZEROのオリジナル・サウンドは、どちらかというとクールで、どこか無機的な感じがする。しかし、今回のアレンジ曲はジャズ寄りのフュージョンなので、いくぶん人間味が加算されている。特に、サックスが主導の曲は。アルバムを聴くにあたって、オリジナルのイメージをそのまま持ちこむと、そのギャップに驚くかもしれない。まあ、このへんは好みの問題だろう。音楽的には、さすがに完成度が高く、楽しめる作品。

メーカー	徳間ジャパンコミュニケーションズ
媒　体	CD
品　番	TKCA-30516
価　格	3000円(税込)
備　考	

3/21 ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレス VOL.6「スタープレード」

第6弾を迎えるナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレス。今回の作品は、強力なハードの能力をフルにいかす大型筐体で、ロングランのきざしをみせる3Dシューティング『スタープレード』だ。曲は、勇ましい雰囲気のなかに、どこか無機的で落ち着いた感じがする。ゲーム・フィールドとなる宇宙の壮大なイメージがよく投影されているサウンドだ。アルバムにはこのスタプレと一昨年の大阪・花の万博に出展された『ギャラクシアン³』をカップリングで収録する。スタプレの1曲はアレンジ、それ以外の曲はオリジナルの楽譜をシンセサイザに置き換えたものとなっている。さらに、『ギャラクシアン³』のドラマ編を追加制作。これは宇宙船という一風変わったもので、標準語と大阪弁の2パターンを収録。あまりに違う両者の雰囲気に、思わず笑ってしまった。

メーカー	ビクター音楽産業
媒　体	CD
品　番	VICL-15009
価　格	1500円(税込)
備　考	

3/21 アリス・ア・ラ・モード

人気の美少女ゲーム・メーカー、アリスソフトの作品をオムニバスで収録したフルアレンジ・アルバム。収録アイテムは、『D.P.S.』シリーズ、『あぶないてんぐ伝説』『クレセントムーンがぁる』『イントリューダー』『闘神都市』『ランス1&2&3』。選曲は開発スタッフみずからが行い、全12曲すべてインストゥルメンタルのアレンジとなっている。特におもしろいとか、変わった試みなどは少ないものの、オリジナルのイメージを損なわないような仕上がりなので、多くの人に受け入れられると思う。私も、たてつづけに3回聴いてみたが、飽きはこなかった。こうしてならべて聴いてみると、Hゲームの曲という感じはまったくしない。ゲーム・プレイ中、ビジュアルにクギづけだったキミ、すぐれたサウンドにも少しは耳を傾けなさい。

メーカー	NECアベニュー
媒　体	CD
品　番	NACL-1055
価　格	2800円(税込)
備　考	

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<4月21日>……●(仮)S.S.T.BANDオリジナル・アルバム⇨ゲームがらみではない、S.S.T.BANDのオリジナル曲を収録したアルバム。初めての試みとなるアルバムだけに注目の1枚といえる。収録曲数は9曲。CD2800円。

——4月は、残念ながらG.S.M.1500シリーズはお休み。

★ポリスター

<4月25日>……●幻影都市⇨Mファン読者にはおなじみ、話題のターボR専用のRPGのオリジナル・サウンドトラック+MIDI演奏もの。ユーザーにとっては、ゲームをプレイせずとも曲を楽しめる音のライブラリーとなるだろう。全部で33曲。CD2400円。

<8月頃>……●(仮)スーパーリアル麻雀PⅣ⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。いままでの流れからいって発売日はまったくあてにならない……と思う。CD2800円。

★東芝EMI

<4月下旬>……●(仮)スーパーフォーメーションサッカー&スーパーファイヤープロレスリング⇨ヒューマンのスーパーファミコン版スポーツ・ゲームのカップリング・アルバム。アレンジ6曲+オリジナル10曲収録。立体音響システム(ローランド・RSS)使用。CD2500円。●(仮)ルナ・ザ・シルバースター⇨ゲームアーツのメガCD版ソフトのCD化。主人公ルーナ役の人気声優、井上喜久子さんによるボーカル曲を含むアレンジ4曲にくわえ、オリジナル・サウンド10数曲収録予定。CD2500円。

★キングレコード

〈4月22日〉……●パーフェクトコレクション・ブランディッシュ⇨日本ファルコムのアクションRPGのフルアルバム。打ちこみによる全曲アレンジのほか、J. D. K. BANDのアレンジ(2曲)とクラシック・アレンジ1曲を収録。●(仮)パーフェクト・セレクション交響曲ドラキュラ⇨コナミの人気アクション、『ドラキュラ』シリーズのオーケストレーション・アレンジ・アルバム。打ちこみ音と生楽器をミックスして曲を作りあげる予定。詳細未定。●(仮)沈黙の艦隊⇨人気コミックを原作としたパソコン・シミュレーションのアルバム化。ゲームはオジナル・サウンドでモーツァルトの楽曲を使用している変わり種で、アルバムではこのオリジナルとオーケストラ演奏の曲を合わせて収録する予定。

★ビクター音楽産業

〈4月21日〉……●スタープレード(ビデオ&LD)⇨ナムコのハイパー・リアル・シューティングを家庭で楽しめるビデオ。1コイン・クリアで、攻略用にも鑑賞用にも使えるとか。収録時間は40～50分程度。各4900円。

★NECアベニュー

〈5月21日〉……●(仮)プリンセスメーカー⇨MSXに移植が決まったガイナックスの子育てゲームのCD。収録曲数、価格など詳細未定。

〈6月21日〉……●(仮)ウェンディマガジン・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨ピンクソックスを中心に収録予定。詳細未定。

★アポロン

〈5月21日〉……●甲竜伝説ヴィルガスト～消えた少女～⇨5月発売のスーパーファミコン版RPG(バンダイ)のアルバム化。オリジナル完全収録+全曲アレンジ。CD2800円。

3/25 太閤立志伝/大島ミチル

光栄の新作ゲーム『太閤立志伝』のアルバムがリリースされる。このゲームは、豊臣秀吉が足軽から関白にまで出世する過程を再現するゲーム。サウンドウェア・シリーズということで、従来どおりフルアレンジとなっている。今回、音楽を手がけたのは大島ミチル氏。氏はCMやテレビをフィールドに活躍している作・編曲家で、最近ではNHKスペシャル「大英博物館」の音楽を担当した式部というユニットにも参加した。サウンドは、いままでの歴史シミュレーション同様、時代・場所設定を配慮したクラシカルかつ壮大なものとなっている……といい切りたいところだが、それー本槍でもない。確かにゆったりとしたリズムのうえになだらかなメロディをのせた曲が多いのだが、ポップでおよそ戦国時代とは無縁のような曲もあった。なにかおもしろい。

メーカー	光栄
媒　体	CD
品　番	KECH-1023
価　格	2900円(税込)
備　考	

アンケートハガキより

●グチ／僕は今病院のベッドで書いている。本当についていない。運の悪さは天下一品。もし『上海』をくれたら励みになるだろう。(岐阜・伊藤晃)／プレゼントにあたったことがない。運が悪いのか、こういうグチを書くからいけないのか。僕はおもしろいこと書けないし、字も汚いし、もしかしたらここまで読んでくれてないかも。ただプレゼントがほしいというグチでした。(静岡・内山周)⇨うまい作戦だ。夢に出そうな暗さだ。働け、馬車馬のように。(バ)

読者のみなさんに感謝の気持ちをこめて

4〜5月情報号連続企画

創刊5周年記念モニター&大プレゼント大会

ついに5周年である。毎年何周年、とはしゃいでいるが、今月の5周年はちょっと重みがある感じだ。去年は50号を突破して、これもちょっと騒いでみたが、今回は気持ちが特別だ。ここまでくるとつぎの目標は10周年だろうか。愛すべき読者のみなさん、我々も非力ではあるががんばるので、どうかプレゼントが少ない、とお怒りにならずに末永くおつきあいをお願いしたい。

というわけで、今年も2か月つづきの連続企画。詳しい応募についてのルールは、右の「応募の方法」をよく読んでからね！

応募の方法

くわしい応募方法に入るまえに注意点を3つ。

①今年は今月と来月の2か月連続企画なので、応募券は来月にとっておいてもまた使える。

②応募券は2枚あるので、2つ応募できる。

③上のモニター募集のほうのしめ切りは5月8日必着だが、下のプレゼントのほうは4月8日必着、という2段がまえ。

というぐあいだ。以上の点を頭に入れたうえで以下の方法で応募してほしい。

●応募ルール

応募には官製ハガキを使用し、応募券をかならず1枚はって投函のこと。また、以下の5項目について記入もれのないように。

①ほしいプレゼントの番号と名前（赤字で書くこと）

②名前・郵便番号・住所・電話番号（都道府県とふりがなも）

③所有機種（MSX1・2・2+・ターボRのST、GTを書く）

④年令と学年（職業）

⑤MSX・FANへのメッセージ

●送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN編集部」
5周年係

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

▼モニター募集（しめ切り5月8日・必着）

A パナソニック／新ターボR本体（FS-A1GT）

昨年の11月に発売になった新ターボRの本体。MIDIの機能がついたり、「MSXView」が内蔵され、メモリが512KBということなし。モニターとして1年貸し出すので、終了後レポートをお忘れなく。

2名様

提供／松下電器産業

B ソニー/3.5インチ外づけディスクドライブ（HBD-F1）

約15%の読者の方がまだディスクドライブなし、という事態なので、特にそういった人にモニターしてほしい。1年貸し出したのち、レポートをお願いする。

1名様

提供／ソニー

▼プレゼント（しめ切り4月8日・必着）

1 ファイナルファンタジー

一部ではファミコンのオリジナルを越えたという、秀作RPG。MSX2・ディスク版。

2名様

提供／マイクロキャビン

2 ゼビウス

たてスクロールシューティングといえば、これが元祖でしょ。MSX2・貴重なROM版。

1名様

提供／ナムコ

3 東京女子高校生セーラー服入門（第1巻）

ゲームじゃなくて、純粋な鑑賞図鑑。シリーズは第3巻まである。MSX2・ディスク版。

1名様

提供／ジャスト

4 ファンダムライブラリー❶

マニュアル紛失版なのだ。名作「すわいん」ほか50本入り。MSX1と2混合・ROM版。

3名様

提供／徳間書店

5 ファンダムライブラリー❷

「たこの海岸物語」「BOSIP」ほか、秀作がいっぱい。MSX1と2混合・ROM版。

8名様

提供／徳間書店

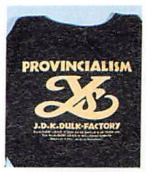
6 ファンダムライブラリー❸

「香港」「PURE STAR」の2大ゲーム入りでお徳。MSX1と2混合・ROM版。

10名様

提供／徳間書店

7 『プロビンシャリズムYs』のTシャツ



背中に金でイースのロゴが入った長袖Tシャツ。もちろんファルコムでは買えない非売品。

5名様

提供／キングレコード

8 ZUNTATAのテレカ

人気GMバンドZUNTATAの特製テレカ。かんたんに使う気になれない。いつもの50度数。

10名様

提供／ポニーキャニオン

9 『星くずパラダイス』のテレカ

ポリスターのビデオ用オリジナルアニメの特製テレカ。50度数。当たったら本編も買って。

5名様

提供／ポリスター

10 『ドラスレ英雄伝説』のレポート用紙&ノート

ふだん使うのはちょっともったいないレポート用紙とノートのセット。

5名様

提供／日本ファルコム

11 『イース』の袋と下じき

リリアとアドルの袋がいい。丈夫な布製で、しかもガキっぽくないのだ。

1名様

提供／日本ファルコム

12 『ドラスレ英雄伝説』のシステム手帳

人と同じシステム手帳なんてダサイ。やっぱりこれしかないでしょう。中のリフィルもオリジナル。

1名様

提供／日本ファルコム

5周年応募券
この応募券は4〜5月情報号共通で使用できます

5周年応募券
この応募券は4〜5月情報号共通で使用できます

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪

MSX・FAN 4月号 アンケートハガキ

MSX・FAN4月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ 2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ( )

4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]

5 [1] [2] [3] [4]

6 [ ] 7 [ ] [ ] [ ]

8 [1] [2] [3]

9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]

11 [1] [2] [3] 12 [1] [2] [3]

13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩( ) ⑪

14 [1] [2] [3]

15 [1] [2] [3]

16 [1] [2] [3]

17 [ ]

＊シリーズものは、IIとかIIIとか必ず明記してください。

4月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね☺

□□□-□□

住所

氏名 ☎( ) -

年令 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)

(キリトリ線)

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売の本誌6月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①おみくじ ②快感/ ③Wild Skiing ④ETRO II ⑤忍者への道 ⑥PEGUINGS ⑦しんかんせんスナイパー ⑧アシカの修業4 ⑨愛のカーリング ⑩CONVEY-IT ⑪Curry Land ⑫どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①イー・アル・カンフー ②THE THEME OF SNATCHER ③DEMONSTRATION ④民族国家の理想と崩壊 ⑤Two World ⑥迷宮 ⑦砂山#2 ⑧どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	幻影都市	12
2	ピラミッドソーサリアン(要「ソーサリアン」)	8
3	スーパーバトルスキンパニック	106
4	エル	108
5	秘密の花園	84
6	スーパープロコレ1	
7	スーパープロコレ2	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>プリンセスメーカー
3	<FAN SCOOP>プライ下巻完結編
4	<FAN ATTACK>ピラミッドソーサリアン
5	<FAN ATTACK>幻影都市
6	十字軍
7	AVフォーラム
8	BASICピクニック
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>あしたは晴れだ!
11	<ファンダム>ファンダムスクラム
12	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
13	<ファンダム>アルゴリズム甲子園
14	FM音楽館
15	ゲーム制作講座
16	記憶のラビリンス
17	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
18	GTフォーラム
19	パソ通天国
20	<GTフォーラム>MIDI三度笠
21	FFB
22	創刊5周年モニター&大プレゼント大会
23	ほほ梅屋のCGコンテスト
24	<FAN NEWS>スーパーバトルスキンパニック
25	<FAN NEWS>エル
26	今月のいーしょーくー情報
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すべしゃる「スーパー上海ドラゴンズアイ」
2	すべしゃる「プリンセスメーカー」
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	アルゴリズム甲子園
6	FM音楽館
7	AVフォーラム
8	MIDI三度笠
9	ほほ梅屋のCGコンテスト
10	MSXView
11	パソ通天国
12	ゲーム十字軍
13	あてましょQ
14	MSX-DOS
15	オマケ
16	B:(ビーコロン)

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	super スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	super PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	エル
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザナドゥ
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	水滸伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スーパーバトルスキンパニック
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG set3
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴンクイズ
54	ドラゴン・ナイト
55	ドラゴン・ナイトII
56	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
57	NIKO²
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピーチアップ総集編2(笑)
65	ViewCALC
66	ピラミッドソーサリアン
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンダムライブラリー各号
70	ぷよぷよ
71	プライ上巻
72	プライ下巻完結編
73	フリートコマンダーII
74	プリンセスメーカー
75	FRAY
76	ポッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	μ・SIOS(ミュー・シオス)
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	ルーンマスター三国英傑伝
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせぇるすまん

●2月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

ほぼ梅麿の CG CONTEST CGコンテスト

付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

最近CGコンテストへの投稿がうなぎ昇りに増えているでおじゃる。今月は作品数にして、300作品以上もあったぞよ。見るほうも大変でおじゃるが、がんばるマロ。

賞金&賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

ランク	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
	100点以上	80点以上	60点以上	50点以上	40点以上
	超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

イラスト部門

梅麿　今月送られてきた300作品のなかから3作品が栄光の恐竜のタマゴに選ばれたマロ。

アニイ！　みんなの上達するスピードにはとても驚かされるよね。どんどん、レベルが上がっているもの。

ファンキーK　女の子だけじゃなくていろんな対象にチャレンジしているのがうれしいぜ！

Dr.S　女の子を描くにしてもいろいろ工夫して「自分の持てる力を100%出してる」って感じの作品は大歓迎！

アニイ！　そういう意味で中林雅人の『GIRL［2'30"］』は自分の持っている全力で女の子というテーマに挑んだ秀作といえるだろうね。

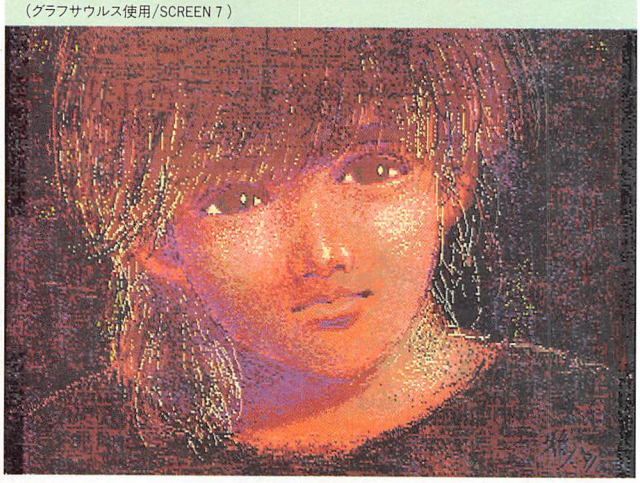
のぐりろ　もう1つの作品『アンディ・パートリッジ』も模写だけど、すばらしいじょ～ん。

ファンキーK　持てる力といえばインタレースを利用してPC-9801なみの細かさを実現した佐藤一秀の『ファンタジー』もがんばってると思うぜ！

全員　このほかに全部で25作品、堂々4ページにわたるイラストCGをお楽しみください。

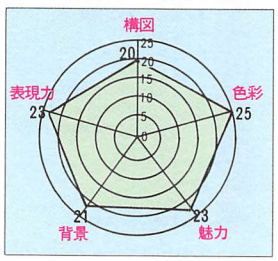
山梨県・中林雅人　GIRL[2'30"]

（グラフサウルス使用/SCREEN 7）



総合112点

なんといっても色の使い方が超うまいぞよ。こういうタッチの作品は大体、失敗している場合が多いでおじゃる。これだけ成功している作品をまえにして「ちがうタッチの作品も見てみたい」というのも気が引けるので、「人物画以外も見てみたい」とだけいっておくでおじゃる。梅

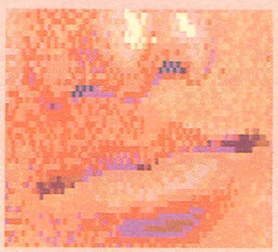


優秀者のテクニックを盗め！

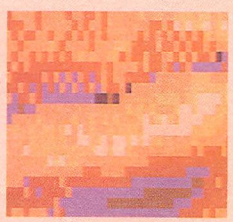
こういう写実的な作風はデッサンがきちんとできていないと、着色するときに失敗するぞよ。こういったぼかした感じを出したいときには黒を使わないように色を塗っていくということは大事でおじゃる。そして、この作品のもう1つの特徴はブラシを使って油彩っぽいタッチを出している点でおじゃる。顔のなかで最も特徴的な目・鼻・口をこういったタッチで表現するのは難しいと思うでおじゃるが、7色もの色を使って見事に表現しているぞよ。

目は逆に色数を押さえて表現している

鼻にはハイライトも含めてこんなにも細かく彩色されている



目・鼻にはこうして見るよりも多くの色が使われている。拡大してみると……



唇の厚みを表現するために濃い色を多用している

おしかった人たち

●イラスト部門（構図・色彩・魅力・背景・表現力）〈北海道〉『レッドドラゴン』頼戸朋広（2・2・2・1・2）〈青森〉『守るために……』高木昌行（2・2・2・1・2）〈秋田〉『散歩』鈴木隆行（1・2・1・1・1）〈福島〉『幻影ファンタジィー』柳井健二（1・2・1・1・1）『でぶっちょの旅』稲川千鶴（1・2・2・1・1）『二人の旅』柴（サイ）（1・1・2・1・1）『無題』馬上五十鈴（2・2・2・2・2）〈茨城〉『一服』神様（2・2・2・2・2）『Super Man!?』くにはる（1・1・2・2・2）

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物（うそ）

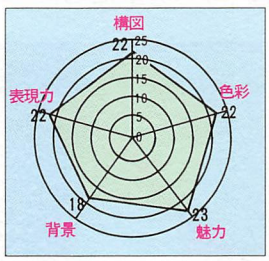
Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な新人

山梨県・中林雅人　アンディ・パートリッジ

（グラフサウルス使用/SCREEN 7）

総合107点

やはりオリジナル作品を描いてきてほしかった、というグチがどうしても口をついてしまうぞよ。それだけ技術的にもすばらしい作品でおじゃる。同じアンディ・パートリッジを描くにしても、見本としたものから違ったイメージや構図を描き出すというのもけっこういい練習になるぞよ。梅



優秀者のテクニックを盗め！

この作品のすばらしいところはアンディ・パートリッジの身につけているアイテムの1つ1つがそれらしく描かれているという、ところだと思うでおじゃる。当たり前のことでおじゃるが、これがけっこう難しいぞよ。特に、サングラスなんかは本当によく描けているマロ。サングラスを表現するために4段階に色を塗りわけているのが成功の秘訣でおじゃるな。

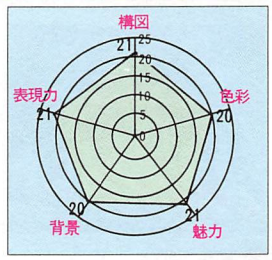
↑タイルパターンも合わせて4段階の色を使ってサングラスは作られている

愛知県・佐藤一秀　ファンタジー

（グラフサウルス使用/SCREEN 7インタレース）

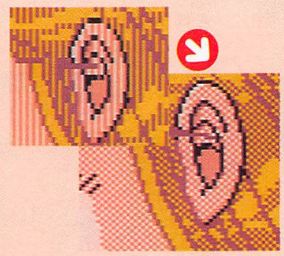
総合103点

まえの2作品があまり背景にこだわらずに描いているのに対して、従来の領域で勝負しているグラフィックという感じでおじゃる。当然、背景にも色を使わなければならないのでタイルパターンを多用する。そして、きれいに見せるためにインタレースモードを使ってみる、こういう工夫がすばらしいぞよ。梅



優秀者のテクニックを盗め！

この作品は女の子の髪の毛や影、ドラゴン（？）の背中などなど、多くの場所でタイルパターンを使っているでおじゃる。MSXの解像度ではドットがはっきり見えてしまうため、あまり大きな面積で使えないマロ。これをインタレースモード（ページ0と1のグラフィックを交互に表示）で解像度を細かくしてやれば、タイルパターンが使えるようになるぞよ。



↑上の写真はページ0のみを表示した場合、下はインタレースした場合ぞよ

明日のCGコンテストを考える　自分を描いてみる

梅麿　今月の盛況を見てもわかるでおじゃるが、イラスト部門の投稿数が激増しているぞよ。同時にもっと部門を増やしてほしいという要望も多いでおじゃる。

アニイ！　そうだねー。できれば絵の勉強になるようなものがいいよね。

Dr. S　やっぱり、毎月テーマを決めて描いてもらうというのがいいんじゃない？

ファンキーK　ちょっと月並みだけど、無難な線だしな。

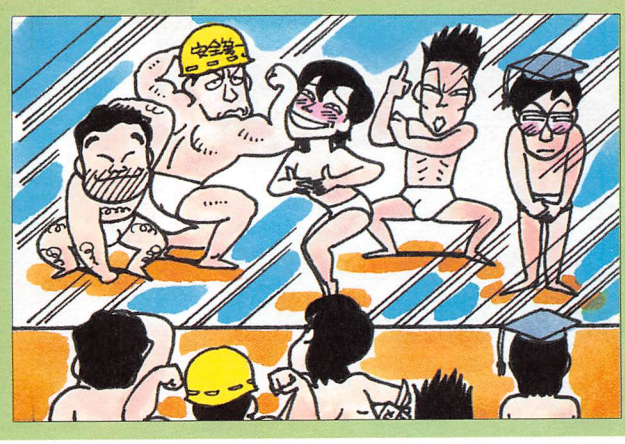
梅麿　そうマロなー。それじゃ、テーマは何にするでおじゃる？

のぐりろ　ぼくちんの通ってた学校の課題で「自分を描く」というのがあったじょ〜ん。カガミなんかに自分を写してそれをデッサンしたもんだじょ〜ん。

アニイ！　自分をモデルに描くわけか、おもしろいかもしれない。

ファンキーK　全身だけじゃなくて、手や足だけでもいいということにしたほうがおもしろいぜ！

梅麿　それじゃあ、テーマは「自分」ということにするでおじゃる。「これが自分だ！」と思うCGを描いてたもれ。別にリアルなタッチでなくてもかまわないぞよ。しめ切りは4月8日消印有効、掲載は7月号でおじゃる。



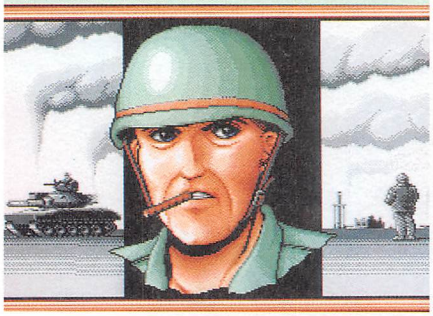
おしかった人たち

〈群馬〉『3×3 EYES』山下桂之（スキャナーで取りこんだままの画像は評価できません）〈埼玉〉『F－1スピリット』川上勉（1・2・1・1・1）〈千葉〉『上等じゃん。やったろーじゃねーか』Dish（1・1・2・1・1）『タイトル無し』KAC−7011197（1・1・1・1・2）『只今行水中。「見ないでよ！」』MARU（2・2・2・2・1）『水の惑星』匠（1・2・2・2・2）『GOEMON』松川晋吾（2・2・2・2・1）〈東京〉『お絵描き』がんばれ若瀬川（2・3・3・1・2）『さけび』ターボRの助（1・2・2・2・2）

おしかった人たち

〈東京〉『シロキンカチョウ』留字＆芝（1・2・2・1・1）『都市と森』人（1・1・1・1・1・1）『飛行船』Ta・Ka（1・1・1・1・1・1）『BOYISH GIRL』草双紙小都吉（1・2・2・1・1）『Diable（悪魔）』夢一眠人浪流（1・2・1・1・2）『Wake up./』TWO・PLUS（2・2・3・2・2）〈神奈川〉『寡黙な父上』ひろふみＡＲＴＳ（2・2・2・2・2）『どうしたの?』我上院（2・2・2・1・2）『猫目の見る風景』藤村士臣（1・2・1・1・2）『妖精の森』子ぱんだ（2・3・3・2・2）

京都府・三浦一誠
戦場の傷跡
（グラフサウルス使用/SCREEN 5）

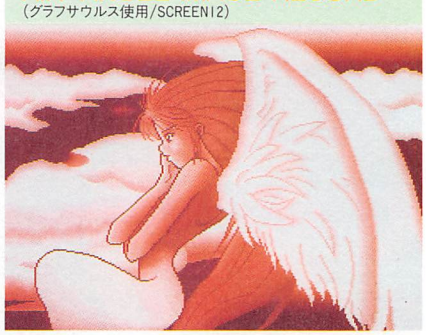


総合88点 よくできた作品だが、あえていうならマユ毛だろう。外人は彫りが深いのでマユの下は濃いカゲがつくはずだし、リアルなタッチなのに黒いベッタリしたマユ毛はちょっと……。Ⓚ

大阪府・びなそめZ
反逆の人形
（DD倶楽部使用/SCREEN 5）

総合87点 なかなか迫力があっていいですね。映画の『チャイルドプレイ』のようでよいと思う。雰囲気がよく出ているのがうまいと思う。左はじにドラえもんもいるし。Ⓐ

北海道・きくぢん
AIR -ANGEL IMAGE RECORD-
（グラフサウルス使用/SCREEN12）

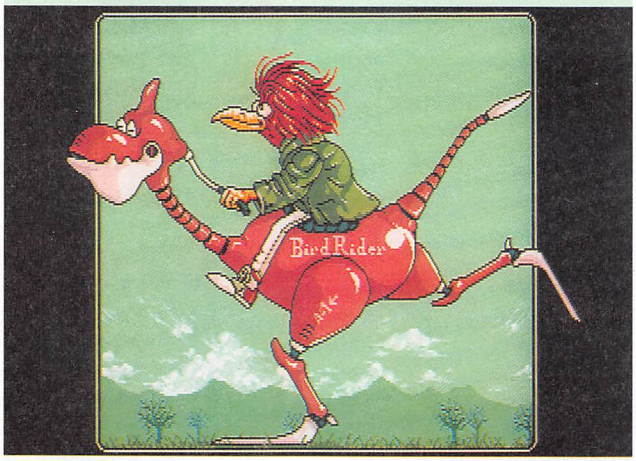


総合87点 「もう驚かないぞ」と思いつつ、やっぱりSCREEN12でここまで描かれると驚いてしまう。色使いを押さえたところがこの作品によい雰囲気を与えていると思う。Ⓐ

大阪府・ちづかの弟
森本●志君・愛のポーズ
（EASY使用/SCREEN 5）

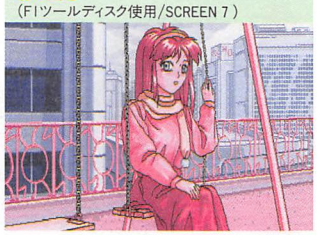
総合79点 なんかすごい、よくわかんないところがもっとすごい。人物の影が「はくりき」をかもしだしている。ドゴーン!!Ⓓ

鳥取県・猪口亮　走れ正直者
（グラフサウルス使用/SCREEN 7）



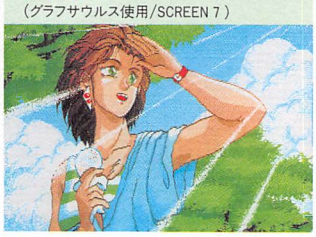
総合96点 鳥山明のコミックに出てきそうなキャラでなかなかいいね。背景も淡い色使いながら、しっかり描かれていて好感が持てる。さすがにまとめ方にはじょうずだなー、と思わせるものがある。それでいていま一歩、恐竜のタマゴに手が届かないのはやっぱり鳥山明のタッチに似ているからなのです。う〜ん、不運。Ⓐ

静岡県・ホルスタイン渡辺
赤と青
（FIツールディスク使用/SCREEN 7）



総合77点 背景がきっちり描きこまれているという点は評価できる。あとはキャラクタにもうすこし工夫してほしいぜ。Ⓚ

岡山県・稀有化現
ひざし
（グラフサウルス使用/SCREEN 7）



総合79点 高原でアイスを手にジャイアント馬場のマネというありふれた光景でしゅ。でも、馬場はもっと手首が柔らかい……。Ⓓ

愛知県・ポンピン
雪だるまのさびしさ
（FIツールディスク使用/SCREEN 8）

総合76点 なかなか、かわいらしく描けているじょ〜ん。ちょっとしたところにドラマが感じられるのがいいでしゅ。Ⓓ

北海道・羽衣緒主
メリークリスマス
（グラフサウルス使用/SCREEN 7）

総合76点 さてと、これはサンタクロースの雪だるま。今は3月ですが気にしません。ところで「?」はどういう意味があるのですか?Ⓐ

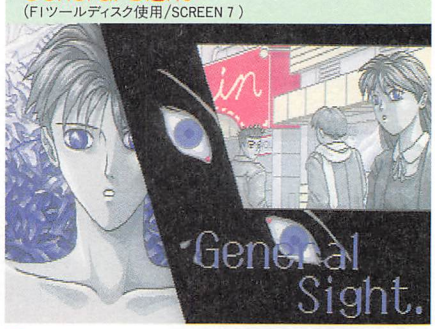
長野県・あひゃ
うちゅうたまご
（グラフサウルス使用/SCREEN 8）

総合86点 なかなかおもしろいキャラクタなのです。タマゴのロケットがほしいなと思わせるのでした。おしいのは地面にころがっている石みたいなものがよくわからないところだね。Ⓐ

静岡県・ホルスタイン渡辺
死ねおりゃあ
（FIツールディスク使用/SCREEN 7）

総合74点 なんだか背景に気合が入っていて「おおっ」とか思っちゃいました。世紀末の雰囲気が出ていておもしろいですね。Ⓐ

静岡県・ホルスタイン渡辺
General Sight
（FIツールディスク使用/SCREEN 7）



総合85点 色の使い方（バックの青や瞳の青なんか）がとてもセンスがあるでおじゃる。全体のまとめ方がうまいぞよ。ストーリーがにじみ出てくるようでおじゃるよ。㊐

〈神奈川〉『HALF ELF』BanBoo（2・3・3・1・2）『RYU』RIE（1・2・1・3・2）〈長野〉『くすっ』MAGO（2・2・2・1・1）『憂鬱なサンタ』渡辺誠治（1・1・2・1・1）『Le esprit』あたるところがない（1・2・2・1・2）『Tel:117』斑来けー（2・2・2・1・1）〈新潟〉『仲良し』ＪＯＹ／（1・2・1・1・1）『ゆめの中』斉藤桂廣（1・1・2・1・2）『KIRIKA』TASH（2・1・2・2・1）〈岐阜〉『じゅうじ』かどたっちゃんKK（2・2・2・1・2）

おしかった人たち

〈静岡〉『SWORD！』杉山直樹（1・3・2・1・2）〈愛知〉『思い出の場所』よしゅあ（1・1・1・1・2）『今日から20才だ』なまず（1・1・1・1・1）『無題』伊藤正敏（1・1・1・2・1）『ゆめ』ヘルメット（1・1・1・1・2）〈京都〉『日暮れの二人』TAHSAN（2・2・1・2・1）『Rebellionシナリオ1砂漠の塔』滝川正樹（2・2・2・2・2）〈大阪〉『吐息』斉藤明子（1・2・2・1・2）『Alice in screen8』都島コン研とAIST（2・3・3・2・2）『FRYING DORAGON』YUKI（2・3・2・1・1）

山口県・獅子丸
ドリーム
（パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8）

総合84点

ほんわかした感じの絵である。まるで童話のなかの猫といった感じなのだが、背景はなんとかならなかったものだろうか。教訓「背景1ドットたりとも手を抜くべからず」Ⓢ

愛媛県・渡辺亮
SLASH!
（パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8）

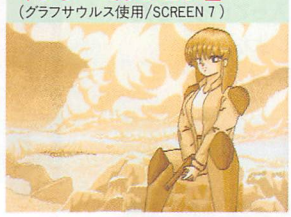
総合73点

外国のゲームに出てきそうなキャラ。かなり雰囲気ができているぞ。うんうん、ガンバレ！Ⓚ

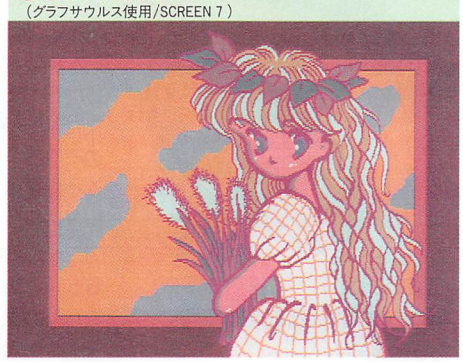
総合70点

メリハリを考えて着色してみようぜ。画力はあるのだから、見る人を楽しませる工夫をしよう。Ⓚ

東京都・迫田秀和
インターミッション2
（グラフサウルス使用/SCREEN 7）



兵庫県・NANCY
夕焼けのAnne
（グラフサウルス使用/SCREEN 7）



総合83点

すごく、かわいい絵だじょ〜ん。髪の描き方が変わっていてけっこういいと思うじょ。バックとよく合ってほのぼのとした感じが見る者をなごませずにはいられないでし。㋮

静岡県・島田英作　Save the Earth
（グラフサウルス使用/SCREEN12）

総合93点

まずはじめに、いっそのことロボットのほうがおもしろかったと思うぞ。人物画だとしてもSCREEN12でここまでできればスゴイのだが、もうちょっと（かなり）難しい注文をすると、髪の毛が鉄っぽいのでもうすこし工夫できるとよかったと思うぞ。Ⓚ

岐阜県・変態猿人間　魚、手ガ有ル。花、顔ガ有ル。
（パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8）

出たぴょ〜ん。個人的には本当に好きなキャラクタだじょん。でもちょっと構図が単純すぎたような気がするじょ。これじゃ、めずらしい動物図鑑と変わらないもの。この個性をなくさないように大事に取って置いてほしいもーん。おお、同志よ！㋮

総合93点

京都府・高見彰
卒業
（FITツールディスク使用/SCREEN 7）

総合69点

卒業、入学のシーズンだじょ〜ん。もっと人物を上にずらしたほうがよかったじょ。㋮

東京都・RINDA
Winter
（グラフサウルス使用/SCREEN 7）

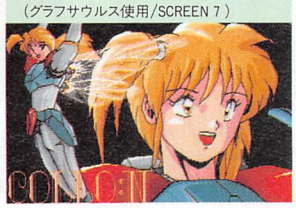
総合83点

雪の表現はブラシを使っているのだろうが、いい味が出ている。しかし、耳の下で使ったブラシが髪の毛にかかっている。もうちょっと注意して使おう。教訓「ブラシは慎重のうえにも慎重に」Ⓢ

総合62点

構図などは工夫のあとが見えてよくまとまっていると思う。はねもよく描けてるしね。㋐

兵庫県・橘勝巳
コロ：ン
（グラフサウルス使用/SCREEN 7）



愛知県・てぐてぐ
宴
（パナソニックシステムディスク使用/SCREEN 8）

総合82点

この鳥はなかなかうまいじゃねぇか！　バックも鳥を目立たせるようにあっさりしたものだし、けっこういいぜ。切絵の世界から抜け出したようで感動しちゃうんだぜオイラ。Ⓚ

おしかった人たち

〈兵庫〉『犬の散歩』ドラッグ・マウス（1・1・2・1・2）〈鳥取〉『TSUBAKE』伊藤千春（2・2・1・1・2）〈岡山〉『おもひで』PINK SOX（2・1・1・1・2）〈広島〉『リッチマン』ヘビーQ太郎（2・2・2・1・2）〈山口〉『お空の神様』Ishimitu Toshiaki（1・2・2・1・1）『華麗なる夜』黒い彗星（2・2・1・2・1）『ANGEL BEAT』MURASAN（1・1・2・1・2）〈愛媛〉『いくぞ!!』まいきー（2・3・3・2・2）『夜景の二人』N（1・2・1・2・2）

おしかった人たち 〈高知〉『ブタの親子』ZEEDEN（2・2・1・2・2）〈福岡〉『おじょーさん！　こっちむいて♪』カジラ（1・2・2・2・2）『ドラゴンのディナー』R．（2・2・2・1・1）『何者!?』村上周太（2・1・1・1・1）『西田ひかる』リーピンドラドラ・マンガン（1・1・2・1・2）『春風』ぶいT（2・2・2・1・1）〈佐賀〉『さあ、もうすぐマカトニの街だ!!』ISOチームのなかむりたらお!!（2・2・2・2・2）〈大分〉『そらとうみ』F．I．S（1・2・2・1・2）〈宮崎〉『よくあるRPG』霧島ゆうき（2・1・2・1・2）

梅麿　ひさしぶりに採用作品が4作品もになった紙芝居部門でおじゃる。

ファンキーK　今月はなんといっても、まいきーの『A．D．1992ー地球防衛軍出動ー』がダントツだったぜ。

Dr．S　そうそう、みんなで大爆笑だったもん。

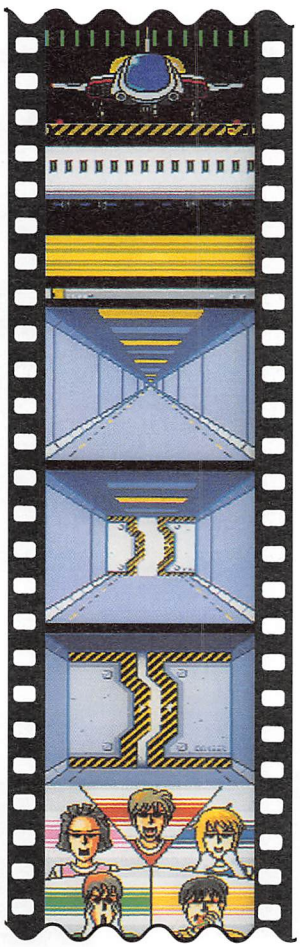
のぐりろ　ぼくちんとしては、ろんぐTEAMの『足音』も好きだけど……。

アニイ！　まあ、何はともあれ付録ディスクに入っているから見て、楽しんでほしいよね。

全員　もちろん！

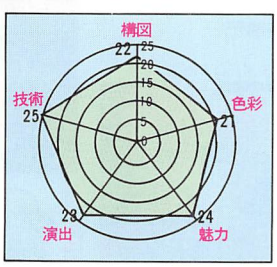
愛知県・まいきー　A.D. 1992-地球防衛軍出動-

（グラフサウルス使用/SCREEN 5/4 分の 1 画面サイズ）



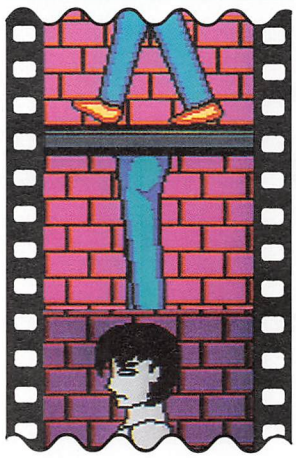
総合115点

この作品は今までの紙芝居部門のなかでいちばんおもしろいと思うぞよ。動きのほうは相当よくできているでおじゃるし、待ち時間がすくないというのはすばらしいマロ。だから技術の評価が満点になっているでおじゃる。とにかく〈脱帽って感じの秀作ぞよ。梅



石川県・ろんぐTEAM　足音

（DD倶楽部使用/SCREEN5/9分の1画面サイズ）

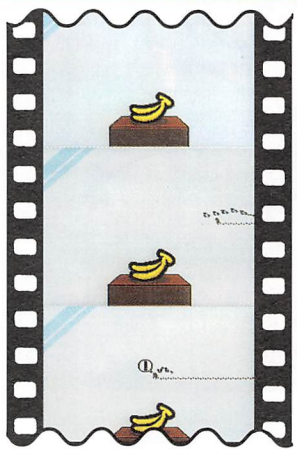


総合95点

グラフィックは決してうまいとはいえないでおじゃるが、動きのほうがなかなかの作品でおじゃる。主人公の歩く動きや顔のバーンアップなんかがスピーディでおもしろいと思うぞよ。オチのほうはかなり難解でおじゃるが「これはこれでいいか！」ということマロ。たぶん……。梅

北海道・きくぢん　1992申年

（グラフサウルス使用/SCREEN8/フル画面サイズ）



総合81点

昨年の10月～11月くらいにやっていた「バザールでござる」というNECのCMをほうふつとさせるぞよ。それだけで採用してしまったというわけではないでおじゃるが、紙芝居作品としてはちょっと動きに難ありという感じマロ。グラフィックが大きすぎて付録ディスクに収録できなかったし……。梅

神奈川県・ためしい　羽化

（FIツールディスク使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ）

総合75点

見てのとおりテーマがなかなかしぶい作品でおじゃる。どうせなら、このテーマをもっとふくらませて作ってほしかったと思うぞよ。さなぎから妖精が生まれるとか（当たり前すぎるか）、猿が生まれるとか（今年のえとだし）、何かもうひと工夫足りない気がするマロ。梅

おしかった人たち ●紙芝居部門（構図・色彩・魅力・演出・技術）〈青森〉『冒険者達のその日～トランプ～』高木昌行（2・2・2・1・1）〈東京〉『こねこといわし』きゃっちゃー（2・1・3・3・2）〈神奈川〉『ある電信柱（から見た）1日』受験生な男（1・1・1・1・1・2）〈長野〉『さぁくぁぜるの塔オープニングデモ前編』瓦屋竹左衛門（3・3・3・3・3）〈愛知〉『待ちぼうけ』ヘルメット（1・1・2・2・1）〈高知〉『HOUSE』ZEEDEN（1・1・2・1・1）〈佐賀〉『EYE』渡辺英樹（2・3・3・2・3）

CG講座

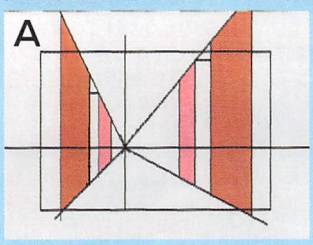
どんな背景を描くか〜

背景は遠近感が大切

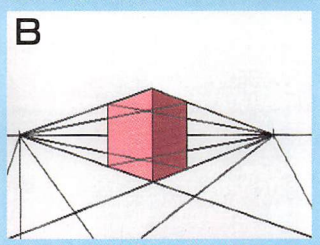
やっと背景を描くところまできたでおじゃるな〜。あと2回でCGの描き方をひと通り伝授することになるぞよ。なかでも背景の遠近感はもっとも大切で、なおかつ難しいところでおじゃる。遠近感をつけるには、いかに人間の目で見た感じに近づけられるかが決め手ぞよ。

時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔ぬりのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体をぬるポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

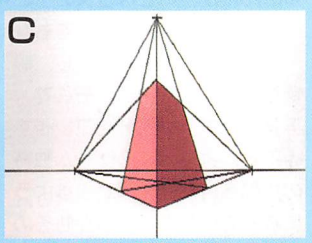
遠近感をつける方法は3通り！



↑支点を1点まん中に取り、その点からすべての線を引くと奥行きがでるでおじゃる



↑ふつうの立体を表現する場合は2つの支点を取って、そこから線を引くでおじゃる



↑高さを表現したい背景の場合は、縦と横に加えて高さの支点も取るようにするぞよ

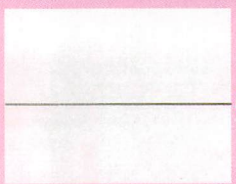
A…1点透視法
たとえば、人物のうしろに道があって、ずっと奥に続いているような背景を描く場合はこの方法だマロ。

B…2点透視法
遠く離れたところにある建物を背景にしたいときは、この方法で描くと人物との遠近感が自然だマロ。

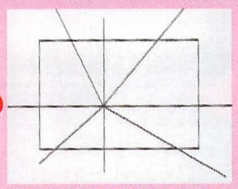
C…3点透視法
建物をちょっと見上げるような感じで描きたいときには、この方法でおじゃるが、かなり難しいマロ。

まずは1点透視法で描く練習をしよう

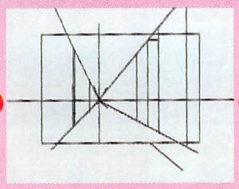
遠近感のついた背景を描く方法には、上で紹介している3通りの方法があるでおじゃる。それぞれ違った感じの背景を描くときに使う技法なのでおじゃるが、基本的な考え方はほとんど同じだマロ。いかにして人間の目で見た通りの遠近感を出すか、ということが大切になるぞよ。そこで今回は、左の風景写真をもとに、いちばんかんたんな1点透視法で描く方法を伝授するでおじゃる。線と線が交わったり、線が多くなるようなことがないので、ビギナーには最適でおじゃる。そこで、今号の付録ディスクに修正が終わったもの(右下のCG)を収録したでおじゃる。これに色をつける練習をしてたもれ。次号までの宿題だと思って精進するでおじゃる。うまくいったら送ってほしいでおじゃる。今後の参考にさせてもらうぞよ。



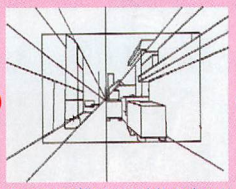
↑まず、目線の高さにあわせて水平線(地平線)を引くでおじゃる



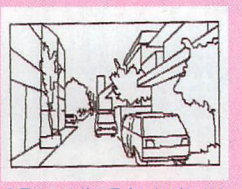
↑描く範囲を決め、支点を奥に取りそこから放射状に線を引くぞよ



↑建物の大きさにあわせて、放射状に引いた線に縦線を入れるマロ



↑ここまで描けたら建物や木のりんかく線を描いていくでおじゃる



↑最後に全体を見直しながら、りんかく線の修正をするでおじゃる

次号では、ちょっと難しい学校に挑戦！

今回練習した1点透視法では、このような建物(背景)を描くのは不可能でおじゃる。そこで、2点透視法や3点透視法を使うのでおじゃるが、建物などが歪んだり、うまく遠近感が出せなかったりと難しいのでおじゃる。次号では、この写真をもとにりんかく線から色ぬりまでを講義するでおじゃる。各自練習しておいてほしいぞよ。

↑次号ではこの写真をもとに描くでおじゃる。ちなみにこれは2点透視法の応用ぞよ

付録ディスクの教材CGデータをグラフサウルスで読みこむ

今号のCG講座で使ったグラフィックを付録ディスクに収録しました。このデータはグラフサウルスで描かれているためグラフサウルスがないと読み出すことはできないので注意してください。やり方は付録ディスクのCGコンテストのコーナーにある「CG講座」を選ぶだけです。フォーマット済のディスクを用意しておいてください。スペースキーを押すとまずグラフィックを表示しますので画面の指示にしたがってください。できあがった「CGKOZA−4(SCREEN7)」を「SCR」で読みこめれば成功です。今号のグラフィックを元に自分で色をぬってみましょう。いいのができたら送ってください(あて先はCGコンテスト「色をぬったでござ〜る」係)。しめ切りはとくにありません。

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

ディスクに関するご注意
今月の付録ディスクにはCG講座で使用した教材CGと紙芝居部門の「A.D.1992ー地球防衛軍出動ー」「足音」「羽化」、イラスト部門からは「GIRL[2'30"]」「アンディ・パートリッジ」が入っています。教材CGのほうはCG講座本文をご覧ください。どちらも別のディスクにコピーし解凍しますので、フォーマット済のディスクをご用意のうえ画面の指示にしたがってください。

SUPER バトルスキンパニック

FAN-NEWS

スーパーバトルスキンパニック

ブラザー工業(タケルでのみ販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
4月上旬発売予定

媒体	2DD×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

PC-88、98版を指をくわえてながめてた諸君、ついに『スーパーバトルスキンパニック』がキミのMSXで遊べるぞ!! とにかく、とくとご覧あれ!!

アドベンチャーとカードバトル、1本で二度おいしい

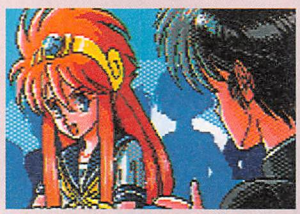
このゲームは、基本的にプレイヤーが主人公になって進むアドベンチャーと、ミミを操作しておそいくる敵を倒していくカードバトルとにわかれている。

※1
↑これがアドベンチャー画面だ。ミミが転校してきたところから物語は始まる

メインはあくまでカードバトルなんだが、いきなり女の子どうしが脱いで戦いはじめてもなんのことだかわからないし、感情移入度もイマイチ。そこで、アドベンチャー部分をプレイすることにより、このゲーム独特の世界を自然と理解できるようになっているのだ。しかもそのストーリーというのがすごくて、恋あり、セーラー服あり、宿命の対決ありでキミの想像をはるかにこえる展開なのである!!

転校生には影がある!?

いっけん、普通の女子高生のミミだけど、彼女は闇の暗殺拳と恐れられた古代拳法「裸神活殺拳(らしんかっさつけん)」の伝承者だった。髪飾りはブルー・ロブ・スターという伝承者のあかしだ。


↑明るくうちとけるミミと主人公だが……

※2
↑チベットで修行するミミ。熱血だ!!

ミミにせまる敵たち

女子校生

女子高生A。いちばんはじめにおそってくる。シヨートカットで活発そう

女子高生B。必殺技、きゃぴきゃぴるんるん攻撃には注意しよう

女子高生C。はじめから脱いでいる敵には恥カードが有効だ

サキ&巨乳三姉妹

ミミのライバル、サキ。構えだけでなく本当に強いぞ! 心してかかれ!!

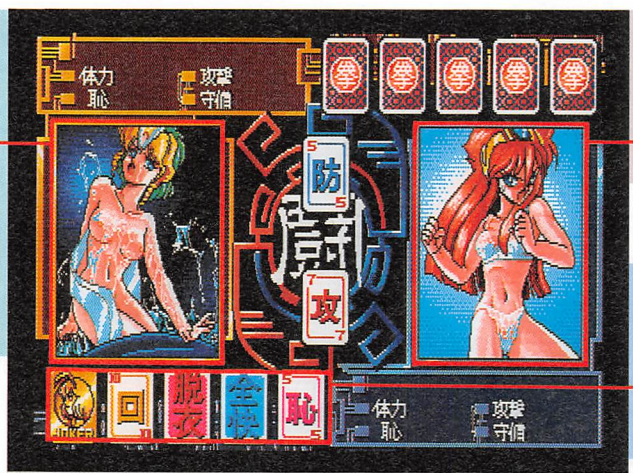
三姉妹の長女、ユリ。ものすごい迫力に圧倒される。いちばん巨乳か?

三姉妹の次女、マリ。気が強くてプレイヤーにもおそってくるぞ

三姉妹の三女、エリ。まだ顔は幼さが残っているが、体は十分オトナだ

ミミの行く手をはばむ敵たちを何人か紹介しよう。まず戦うまえに頭に入れておくことは、敵にもひとりひとり個性があるということだ。独特の特殊攻撃をしてくる敵もいれば、恥カードがまったく通用しない敵だっているのである。

How to 勝たなきゃ話は進まない!! カードバトル



これがカードバトルのメイン画面。勝つためには、敵の体力をゼロにするか、恥の数値を上げて戦闘不能にしてしまうかのどちらかだ。左下の5枚がプレイヤーが選べるカード。数字が大きいほど強いカードだが、ランダムに配られるので運が悪いと苦戦するぞ!

戦い方の基本は、まずむやみに脱衣カードを使わないことだ。確かに攻撃力はアップするけど、防御力がダウンしてしまうため、強い攻撃力を持った敵にかんたんにやられてしまうぞ。これを防ぐために防御カードがきたらすぐに使おう。防御力さえアップしてあれば、そうかんたんには負けないぞ。でも敵に全快カードを使われたら……泣くしかない、シクシク。

※1～※7の画面はPC－98版のものです。

いきもつかせぬ急展開に君はついていけるか!!

「裸神活殺拳（らしんかつさつけん）」の伝承者という過去を捨てようとするミミに、あらゆる手段で挑戦をいどんでくるのが、チベットでミミとともに裸神活殺拳の修行を積んだサキとその手下、巨乳三姉妹である。

彼女らは女子高生を操りミミをおそわせ、ミミが思いを寄せる主人公さえもさらってしまう。

巨乳三姉妹を倒すと、サキとの対決が待っている。かつてのライバルというだけあって強さは段違い。サキに勝つにはずいぶん苦労するけど、セーブして何度もチャレンジしよう。

さらに、サキを倒すと驚くべき事実が明かされる。なんと師匠である老師がグッピー北京と呼ばれる謎の少女に倒されたというのだ。はたしてグッピー北京とは何者なのか？　そして謎の地底人の陰謀とは？　ミミの戦いははじまったばかりだ!!

どうやらサキたちは、ミミが伝承者に選ばれたことが不服のようだ

※4

胸の大きさのいい争いから、いきなり服を脱ぎ出して戦い始めたマリとエリ。やっぱり巨乳は女性の憧れ!?

ん、なんなんだ?

オープニングや途中に挿入されているモノクロ画面は、最後の最後にその意味が明らかにされる。

※3

次々おこる緊急事態。いったい何が……

巨乳トリプルプレース!!

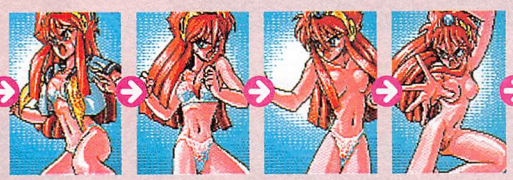
※5　※6

おそわれる主人公。いい思いしすぎだ

謎の地底人が現れた!!　こいつがブルー・ロブ・スターを奪っていく

ミミ六変化

ミミにも、実は最大の弱点があったのだ。そう、それは17歳の女の子だということ。いくら戦いとはいえやっぱり裸になるのは恥ずかしいもの。恥ずかしさが限界に達したとき、戦闘不能になってしまうのだ。



えーん!!

カードは全部で8種類

攻撃

攻撃カード。攻撃は最大の防御。うまくつかえ!!

回復

回復カード。体力を少し回復してくれるのだ

防御

防御カード。早めに守備力をあげておこう

恥

恥カード。恥の数値を高め敵を戦闘不能にするぞ

脱衣

脱衣カード。みんなのおめあて、脱いでくれます

全快

全快カード。これを使えば体力全快!!

無恥

無恥カード。恥の数値をすこし下げてくれる

JOKER

ジョーカー。必殺技か特殊効果がつかえるぞ

ゲーム後半にはへんてこりんなヤツらが登場!

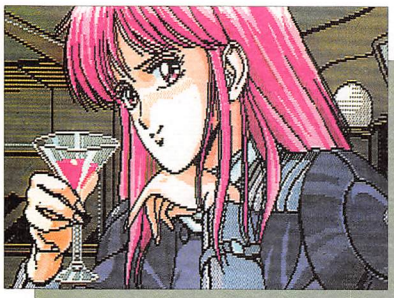
老師を倒した天才少女がこのグッピー北京だ。ブルー・ロブ・スターをねらってミミに戦いをいどんでくるが、ミミに負けると地底人マストドンの陰謀を阻止するために一緒に戦ってくれるのだ。

※7

チャイナ服がかわいらしいグッピー北京

※8

強烈な波動。あたったら……ゾゾッ!



FAN-NEWS

エル(ELLE)

エルフ
☎03-5386-9022
発売中

媒　体	2DD×7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

場所や展開によって変化するカーソルがいざなう、SF色の濃いアドベンチャーゲーム。スプラッタありHありのグラフィックはスグレモノ！

キミは超Aクラスのスナイパー

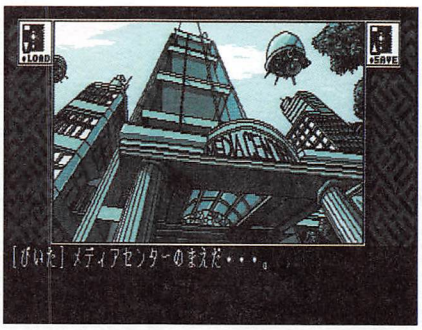
世紀末から続けて起こった大規模な戦争やクーデターにより、地球の人類と自然は強烈な打撃を受けた。そして、汚染された地球上に人類が生存できる場所はほんのひとにぎりとなってしまった。このままでは人類は絶滅すると考えた元国家の上層部は、「メガロアース」という壮大な計画をうちたてたのだった。

しかし、この計画に反対してつぶそうとする動きがあった。「ブラックウィドウ」と名乗るゲリラ集団である。

それを察知した上層部は、ブラックウィドウを排除する組織「スナイパー」を結成。主人公であるキミは、超Aクラスの腕の持ち主ということを隠し、そのスナイパーの一員として活躍することになる。

ゲームの設定からもわかるように、『エル』はSFタッチのAVGである。ストーリーがけっこうサイバーなので、ゲームを解き終えると、1冊の長編を読んだ気分になれるゲームだぞ。

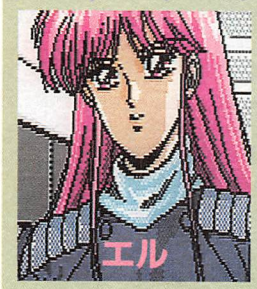
こーんなスプラッタシーンが何回かあって、思わず見つめてしまう



自慢のグラフィックは人物だけではない。建物だって、このとおり！

6人のなかま

それぞれにレベルアップを望んでいる仲間たち。話をしてみるとみんな個性的でおもしろい。



スナイパーレベル超Bクラス。紅一点のエルは、キミと行動をともにするように命令される

スナイパーレベルAクラス。シブくて冷静な人物でスナイパーたちのまとめ役的存在だ

スナイパーレベルBクラス。けっこう口の悪いおじさんだけど、根はいい人らしい

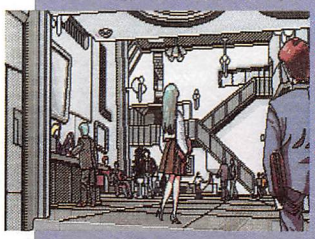
スナイパーレベルBクラス。かわいい顔してるけど24歳、じつはエルに片思いしている

スナイパーレベルBクラス。冷たい雰囲気がする彼は、やっぱり冷たくてあまり話をしてくれない

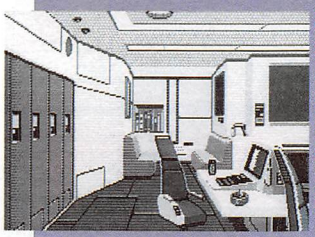
スナイパーレベルBクラス。一見、女性に見えるが、じつは男である。彼は唯一のふつうの性格で、誠実な感じがする

メディアセンター素内

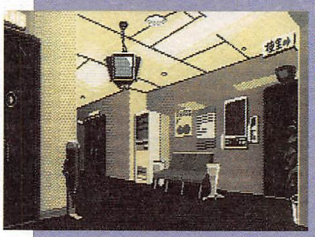
この建物を中心にゲームがくりひろげられる。スナイパー控室にはちょくちょく顔を出そうネ。



いかにもふつうのロビー

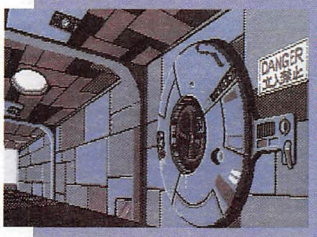


出撃地点のスナイパー控室



三面開発のビジョンセンター

秘書もウンアルリポート社



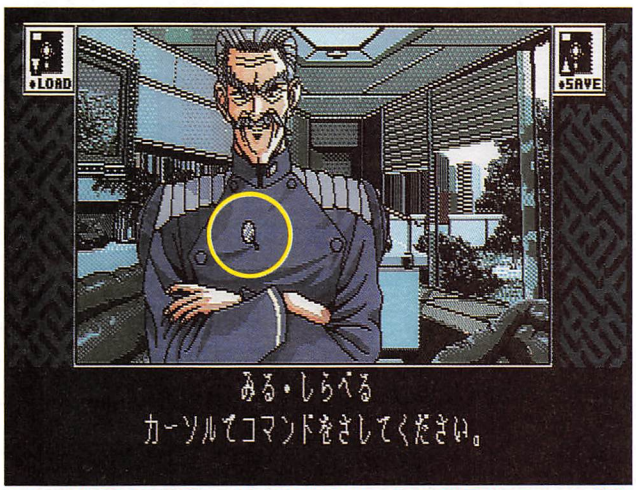
SFの開かないドア

時と場合によって変化するカーソルがポイント

このゲームのウリのひとつに、操作がかんたんで楽チンというのがある。すべての動作をカーソルで指定するだけでゲームできるようになっているのだ。ようするに、カーソルがコマンド(命令)の役目をしてくれるというわけなのである。

たとえば、人の口へカーソルをもっていくと「はなす」のカーソルになり、テーブルだと「さわる」とか「とる」に変わるのだ。カーソルを動かしている最中も、「いま、何のカーソルが使えるのか」が、つねにメッセージウィンドウに表示されるため、どんな行動をとっているのかひと目でわかるのである。

カーソルの種類は全部で14。参考までに、その一覧表を載せておいたので見てもらいたい。注目はもちろん×××用のイカカーソル。そういうシーンでは、ぜひともうまく活用しよう。



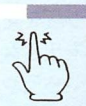
↑カーソルはこのようなグラフィカルな形で現れるから、「そこでは何ができるか」が一目瞭然

★14種類のカーソル

みる・しらべる
基本中の基本コマンド。まずは試してみよう

はなす
会話したいときに顔のところへもっていこう

たたく・ける
ドアをノックしたり、人をけったりする

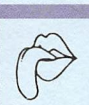

おす・ひく
キーボード、スイッチなど押す時はこれ

うごかす
そのものズバリ、物を動かすときに使う

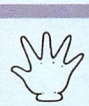
あける
ドアを開けるときにはこれ!

う つ
ピストルの照準になって表示される

も む
まあ、そういうこと。自分で判断して使え!


なめる
これもそういうこと。使い方はキミしだい

キスする
これを実行すると展開が変わったりして……


さわる
こうして確かめるのもアドベンチャーの基本

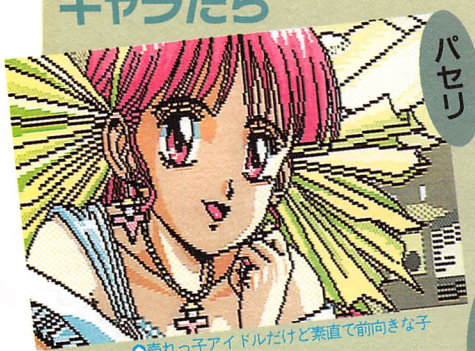
?
質問に対する答えは、このカーソルで指定

と る
画面中の物を取るときに使おう

×××する
Hシーンで最も威力を発揮する♡

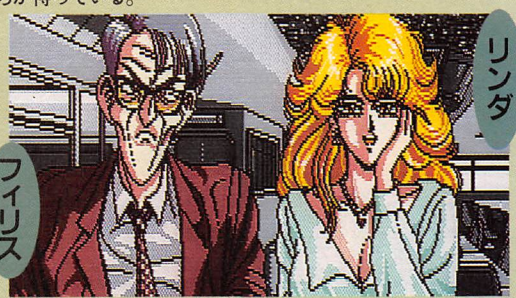
ひとクセもふたクセもあるキャラたち

エルフお得意のカワイコちゃんキャラと、個性豊かな……をとおりこしたあやしい人たちを何人か紹介しよう。全部紹介できなくて残念なくらい、多彩なキャラたちが待っている。



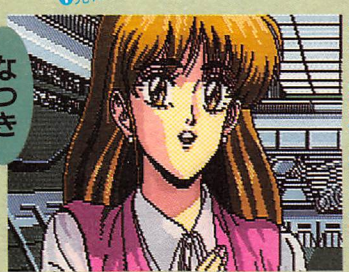
↑売れっ子アイドルだけど素直で前向きな子

↑狙った獲物はのがさないわよ……と看護婦さん



↑編集長と美人秘書。なんで、秘書ってキレイな人が多いのだろう

←メガネをかけてもかけなくても美人は美人



←ホテルの案内係。少しキレている

←ーメートルはやく弾がとどく銃が自慢

ブラックウィドウゆるさーん!!

←こいつらは弱い一般市民に悪事をはたらく、成敗だ!

今月の けっこう 情報

必殺移植仕掛人ぱおぱおから
すべてのMSXユーザーに贈る

おもしろいものは移植してもらいたいのである

光栄の最新作「三国志III」。現状では移植はキビシイか!? 画面はPC－98版

人気の日本ファルコムの「ぽっぷるメイル」。画面はPC－88版

アートディンクの「A.III.」は安定した人気をほこる。画面はPC－98版

えー、こんにちはです。調子いいんだか、悪いんだかわからない最近のMSX事情である。

『シムシティー』や『プリンセスメーカー』『ブライ下巻完結編』がようやく移植されるかと思うと、これまでMSXの味方とばかり信じてきた光栄の『三国志III』は、MSX版が出るかどうかわからない状況。困ったもんである。

某ソフトハウスの人と話していたら「最近はユーザーの声が聞こえてこないから、MSXはやらない」なんていう話を聞いた。MSXのソフトを出さなくなれば、アンケートやら何やら「声」が少なくなるのは当然かとも思うが、このままではMSXユーザーは忘れ去られてしまう可能性もなきにしもあらずなのである。このページを読んでいる人は、自分で気になるソフトハウスにもどんどんハガキやお手紙を出してみたらどうだろうか。ソフトハウスをやってるからいえるというわけではないが、制作者たちはけっこうユーザーの手紙を読んでるもので、かなり影響されやすいものなのだ。

言葉にすると単純なようだが要は個人の肉声なのである。ぱおぱおは、もう長いこと雑誌の記事を書いているが、いまだに読者の声には励まされたり、反省したりする。

むかし、ぱおぱおが高校生だったころ。もう18年も前の話である。中学校時代を過ごした福岡に別れを告げて、福井の高校に入ってからの話。当時福井には民間のFM局がなかったのである。福岡時代にはFM福岡というのがあって、そこの番組を楽しんでいたのだが、もちろん福井では聞けない。ホームシックというのとも違うが、異郷の空に寂しさを募らせた少年ぱおぱおは、その思いを綴ってFM福岡のDJ、こばあきこさんに送ったのである。当然漢字なのだが、忘れてしまった。「こば」は「小庭」だったか「古庭」だったか。手紙を出したのも忘れたある日、学校から帰ると、郵便受の中に、そのあこがれのこばあきこさんからの返信が入っていた。これはうれしかったね。それっきり返事は出さなかったけど、けっこう長い間、そのハガキはぱおぱおのお宝だったことは確かである。

普段の仕事で忙しいはずのこばさんに返事を書かせたのは、今思うと、送り手として、自分の番組を聞けなくて寂しがっている男の子の肉声に感じいったからではないだろうか。

そういえば、こばあきこさんは、いまごろどうしているだろう。ま、そんなこんなで、今月はおしまい。ではね。

今月の移植希望ゲーム　ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	4	三国志III	光栄	P	90
2	2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	87
3	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	83
4	6	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	42
5	5	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	38
6	11	シムアース	イマジニア	P	27
7	8	大戦略III'90	システムソフト	P	26
8	3	ストリートファイターII	カプコン	A	25
9	8	A．III．A列車で行こう	アートディンク	P	24
10	13	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	22
11	7	ダイナソア	日本ファルコム	P	20
11	10	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	20
13	15	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	19
14	63	シムアント	イマジニア	P	14
14	17	ランス3	アリスソフト	P	14
16	20	ジーザスII	エニックス	P	13
17	11	ロードモナーク	日本ファルコム	P	12
18	14	天地を喰らう	カプコン	GA	11
18	21	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
18	24	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	11

■1992年2月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1436
❷	2	シムシティー	イマジニア	PG	971
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	590
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	579
❺	5	ブライ下巻完結編	ブラザー工業	P	494
6	6	大戦略III'90	システムソフト	P	477
7	9	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	398
8	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	373
9	8	天地を喰らう	カプコン	GA	359
10	12	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	339

■1991年1月号より1992年2月号までの集計

ON SALE オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

年末のソフトラッシュも終わり、1月中に発売になったのは3本だけだ。ソフトハウス側も、大忙しの年末を乗り切り、ホッとひといきといったところだろうか。

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

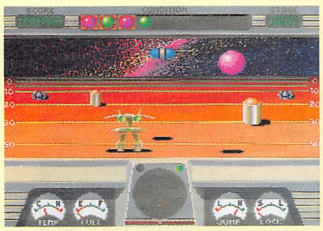
1月1日から1月31日までに発売されたソフト

1月1日★2021SNOOKY!(D)/アトリエ タカ/4,900円♪

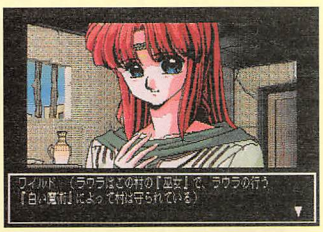
※このソフトは通信販売のみの取り扱いになっています。入手方法などのお問い合わせは、☎025-260-7252アトリエ タカまでお願いします。

14日 ジョーカー(D)/バーディーソフト/7,800円

28日★μ・PACK(MIDIインターフェイス)/ビッツー/19,800円MIDI



↑『2021SNOOKY!』は、2月号のNEWSで紹介したターボR専用ゲーム。アトリエ・タカのデビュー作である



↑『キャル』『キャル2』につづく、バーディーソフトの新作。編集部内でもファンの多い美少女AVGなのだ

J&P渋谷店ソフトセールス TOP10

先月、初登場6位だった『幻影都市』がトップを奪取。『ロイヤルブラッド』も3位につけてきた。光栄はほかにも『信長の野望』シリーズ2本が復活のランクイン。底力を見せつけた。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	6	幻影都市	マイクロキャビン
↘	2	1	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
↗	3	8	ロイヤルブラッド	光栄
↘	4	3	ディスクステーション#32	コンパイル
↘	5	2	ピーチアップ総集編II(笑)	ももものきはうす
↗	6	—	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	7	—	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
↗	8	—	ロードス島戦記・福神漬	ハミングバードソフト
↗	9	—	DPS SG set2	アリスソフト
↗	10	—	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(1月1日から31日までの集計)

突然、『福神漬』が8位に入ってきた。この調子で『ロードスII』が移植されるといいのにね

ユーザーの主張

今月のテーマ「ディスクステーションについて考える」

最近、このコーナーへのお便りは増えるいっぽうで、担当者としては、ほんとうにうれしいかぎりである。今回発表する「ディスクステーションについて考える」にも、DSのファンだった人、そしてMSXの将来を不安に思う人などから、いっぱいいっぱいハガキがとどいた。なかでも、「隔月刊でも季刊でもいいから復活してほしい」という意見に代表されるように、DS復活を望む声は全体の7割以上を占め、あらためてその存在の大きさを知った気がした。もちろん、みんながみんなDSを支持していたわけではなく、いろんな意見がよせられたのもまた事実である。そこで今回は、編集部がみんなの意見をまとめ、それをコンパイルに見てもらうことにした。そして、それに対するコンパイル側のコメントをいただいたので掲載したいと思う。

↑なつかしい創刊準備0号のタイトル画面。知っている人はどれくらいいるかな?

「1988年より、数多くのユーザーによって支えられてきた当社のディスクステーションは、#32を最後に休刊となりました。MSXというメディアがみなさんと同様に、またそれ以上に好きだからこそ、発売以来大量にソフトを供給することができました。そんなところからも当社のMSXに対する愛着が、人一倍であったことを感じとっていただけると思います。我々もみなさん同様、今後もDSを続けたい、という気持ちでいっぱいです。しかし現実では、#29や30などの発売数はいいときの6分の1まで落ちてしまいました。そんなこともあり、MSX版DSの休刊は大きな反響を覚悟したうえで、企業としてのやむをえない判断であったのが事実です。最後に、DSのテンションは健在であり、もうひとつのDSとして復活し、また株式会社コンパイルも、これからいろいろなところでみなさんと出会い、新しいコミュニケーションを生み出しますので、そのときはよろしくお願いいたします。株式会社コンパイル代表取締役 仁井谷正充」

以上、社長みずからのコメントだったが、みんなはどう感じただろうか。

さて、次々回6月号のテーマは「幻のソフト入手計画」だ。たとえば、むかし売ってたあのソフトがほしいんだけどどうしたら入手できるの? とか、あのソフトを再販してほしい、なんていう意見を募集する。みんながよせられた疑問は、編集部が直接メーカーに問い合わせ、その解答を誌面で紹介しちゃうぞ。再販希望の多いソフトなんかは、これがきっかけで再び発売されるかもしれない。締め切りは3月末日(必着)。たくさんのお便りヨロシク。

最後にDSについて、埼玉県の若尾雄貴クンからよせられたハガキを紹介して終わりにしたい。

「DS&コンパイルは永遠に不滅だー// P.S. ディスクステーション#33/発売日未定/価格未定♪」――なんか、くやしくて、悲しくて、そしてせつない気持ちになった……。(ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「4月号ユーザーの主張」係

※採用者には、Mファン特製フロッピーディスク(フランク)をさしあげます。

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

今月のカミングスーンは、いつもとはちょっと違う特別版。開発中のゲーム情報をモリモリ山盛りでお送りするのであーる。最近の流れをみていると、SLGがメチャクチャ元気で、今回もそればっか。どうなってんのぉ!?

今月は［開発中ゲーム情報特集だ！］

第2次大戦中の欧州でウォー！
ヨーロッパ戦線

■光栄
■☎045-561-6861
■4月2日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価　格	12,800円

CD付きは15,200円
ターボRの高速モードに対応

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価　格	12,800円

CD付きは15,200円
ターボRの高速モードに対応

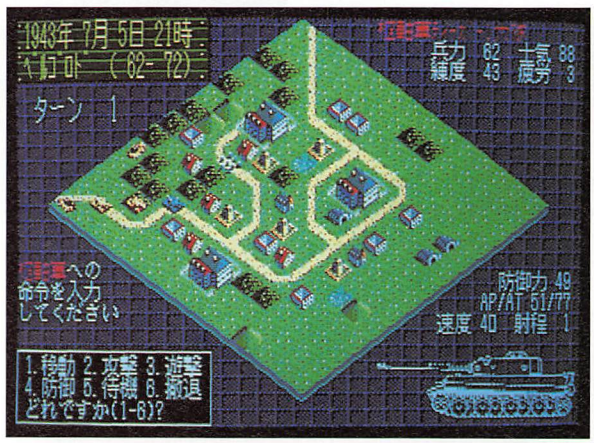
ゲーム中の基本画面はこんなふうになっているのだ

昨年末に発売になった『ロイヤルブラッド』は、光栄にしては異色ともいえるファンタジーものだったが、今回の『ヨーロッパ戦線』は、第二次世界大戦をモチーフにしたバリバリのウォー・シミュレーションである。

『提督の決断』が太平洋なら、こちらはヨーロッパと北アフリカの戦場が舞台。プレイヤーは連合軍、もしくは枢軸軍の軍団長となり、各師団長に命令を下し、軍最高指揮官から与えられる任務を遂行していくのだ。

でもって、用意されているシナリオは全部で6本。①フランス侵攻戦②北アフリカ戦③クルスク機甲戦④ノルマンディーの戦い⑤バルジの戦い⑥ベルリン攻防戦――と、いずれも有名なものばかりだ。これらのシナリオは、ひとつひとつ遊ぶこともできるし、年代順にクリアしていくキャンペーンモードでも楽しめるようになっているぞ。

各シナリオとも、指定された都市を占領・防御するか、敵軍を全滅させると勝利で、自軍の軍団長が戦死した場合は、当然敗北ということになる。



戦闘シーンでは斜め上から見下ろした絵に変わる。見やすくてグーなのだ

戦闘時のグラフィックは、斜め上から見下ろしたもので、これがなかなか。奥行きも感じられるし、平面よりも見やすくてずっとずっといい。シャーマン、T34などの著名な戦車の登場や、150にもおよぶユニットの数々は、兵器マニアにとって涙ちょちょぎれものだろう。

また、90名以上という将軍たちも、みんな実在した人物ばかりで、細か～い設定がなされているところも、あいかわらず光栄らしくてグーなのだ。

光栄の高津さんによると、この『ヨーロッパ戦線』は、現在、発売日にむけ、最終チェックをしているところだという。

これは将軍を選んでいるところ。人物の顔が、いかにも光栄らしい

みんな、『伊忍道・打倒信長』と『ロイヤルブラッド』は、もう終わったかな？　発売まであとわずか。来月号では、もっともっとくわしく特集する予定なので、楽しみにしていてもらおうか。

●現在の開発状況
70%

もうすぐキミも市長さんよん

シムシティー

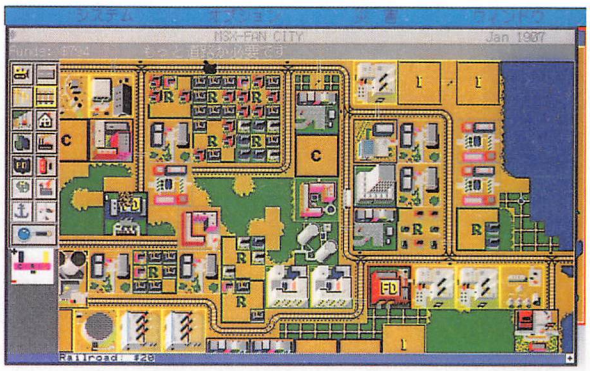
■イマジニア
■☎03-3343-8900
■6月発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価　格	未定

いい環境をつくれば人口もガンガン増えていくのだ！

いま、なにかと例の子育てSLGが話題になっているけど、そのベースになったであろうゲームが、この『シムシティー』である。本誌「記憶のラビリンス」などでもたびたび出てきたが、もとは、アメリカはマクシス社の作品なのだ。

これだけ有名なゲームなんで、内容についてはみんなも知っていることと思う。市長さんであるプレイヤーが市民の声を聞きつつ住宅・商店・工場などを建て、それに道路や鉄道をうまいこと敷き、住みよい町をつくっていくという、あのゲームである。町が発展し大きくなっていくにつれ、やれ渋滞だ、やれ公害だ、といろいろ問題も発生してくる。これらをうまいこと対処しつつ町を大きくするというのが、市長のお仕事であり、『シムシティー』の醍醐味でもあるのだ。



※画面はPC-98版のもの

すこしずつ工場や住宅が増えてきた。発展していく過程を楽しむのも『シムシティー』の楽しみのひとつ

イマジニア側の話では、はじめはMSXでの発売は考えてなかったそうだが、あまりにも問い合わせが多いため、「それなら」という感じで移植にふみきったそうである。ようするに、みんなの声が、ソフトハウスを動かしたということだ。

いまはまだ、町の絵をつくってたりという段階らしいので、くわしい仕様を発表できるのは、もうちょっと先になりそう。

でも、開発自体は着々と進行中だっていうから、まずはひと安心といったところだろうか。

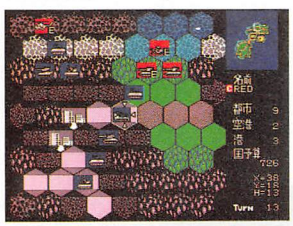
●現在の開発状況
50%

あの不朽の名作が、いままた！

キャンペーン版大戦略Ⅱ

■マイクロキャビン
■☎0593-51-6482
■5月発売予定

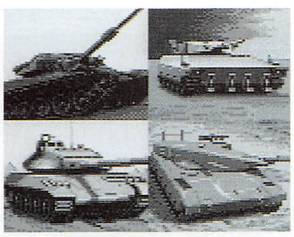
媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価　格	未定
ターボRの高速モードに対応	



PCエンジン版の画面だ。MSXでも、きっとこんな感じになるだろう

マイクロキャビンといえば、どうしても『プリンセスメーカー』となりがちだけど、この『キャンペーン版大戦略Ⅱ』も忘れちゃいけない。SLGの定番ともいえる『大戦略』シリーズが、ほんとうにひさびさにMSXに帰ってくるのである。

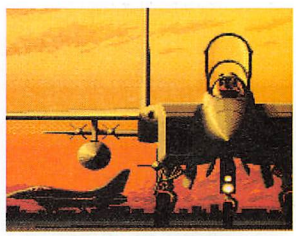
MSX版を発売するにあたり、もとにするのはパソコン版（2年以上も前にPC-88で発売）ではなく、近々発売される予定のPCエンジン版だという。PCエンジンとMSXは解像度という点では似た者同士。そんなこともあり、今回の記事にはPCエンジン版の画面写真と、開発中のMSX版兵器グラフィックの両方を掲載してみた。よりおもしろく、よりキレイに変身するというところだろうか。



MSX版で、リアルファイト時に表示される兵器のグラフィック。ん～、シブイ!!

なかでもチェックしたいのはリアルファイト（戦闘）で、むかしながらのスタイルとはビジュアル的に大きく変わり、モノクロで描かれた兵器のグラフィックがシブくて、カッコイイ。

「基本的にPCエンジン版をモデルに移植をしていくつもりです。兵器マニアのスタッフに絵を描かせるんできっといいものができると思いますよ。ソロマップをクリアするごとに絵を入れたり、マップ数を増やしたりといろいろ考えてます」と、マイクロキャビンもノリノリだ。



これはソロマップをクリアしたときに出る絵のひとつ。もちMSX版のものだ

また、88版よりも処理を高速化させ、より遊びやすくなるように工夫をしていくそうで、完成が待ちどおしい。当然ながらマップエディタもつく。

あと、わがMファンの付録ディスクにキャラクタエディタを入れようという話がある。まだ、何月号に入るかなど具体的なことは決まってないけど、その方向で話が進んでいる。

ソフトだけじゃなく、今後のMファンにも注目してもらいたい。

●現在の開発状況
50%

(まだまだあるぞ！開発中ゲーム情報)

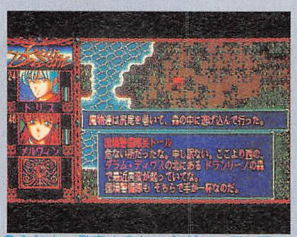
ひきつづき開発中ゲーム情報である。ここでは前のページで紹介したもの以外の情報を、いくつか書いていくことにしよう。

まずは、突然飛びこんできたビッグニュースから。ブラザー工業によると、このたび『戦国ソーサリアン』と『ピラミッドソーサリアン』のカップリングパッケージ版を、限定3,000本のみ発売するという。これは、『ソーサリアン』本体だけじゃなく、シナリオ集もパッケージ版で出してほしいという声に応えてのものだそうで、4月20日、全国のタケル設置店で一斉発売になる。『戦国〜』と『ピラミッド〜』を別々に買うと合計8,300円(税込)だが、このカップリング版は7,800円(パッケージだから税別になる)と、約500円も安い！また、すでに『戦国〜』を持っているユーザーも、購入時についてきた「お買い上げ票」があれば、通信販売で『ピラミッド〜』を3,000円で購入することができるとのこと（もちろんパッケージ版)。ちなみに『ピラミッド〜』単体も、3,500円(税込）でタケルから発売されるので、自分のほしいものを選んで買うことができるのである。

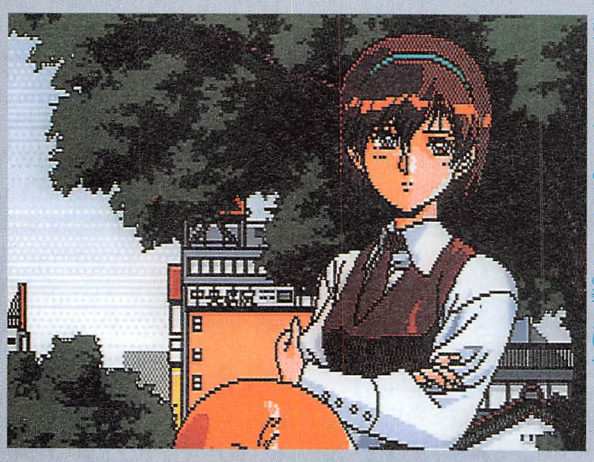
さて、つづいてはみんなも気になっているであろう『ヴェインドリーム』についてだ。このタイトルが発売予定表に登場したのは、去年の7月号のこと。発売日未定ということではあるが、あれから10か月もたっている。いったいどうなっているのだろう？　開発状況を聞くべく、グローディアに問い合わせたところ、こんな答えが返ってきた。

「遅れていてほんとうに申しわけないです。他機種からMSXへの移植というのは、すんなりとはいかないんですよね。そのへんでてまどっている、というのが発売が遅れている最大の理由になっています」(グローディア・池亀氏)

その際に「ほんとに開発してるんですか?」と聞くと、「ほんとにホントに開発中ですよ」と返された。なお、この『ヴェインドリーム』は、MSX2／2+からの対応で、今年中には発売させるということ。グローディアとしても、前作『エメラルド・ドラゴン』以上の作品にしようとがんばっているようだ。



今年中に発売するというグローディアの『ヴェインドリーム』。写真はPC－88版



美少女サスペンスAVG『秘密の花園』より、できたての画面を紹介。どうさます、このグラフィックの美しさは!!

PC－98からの移植になる『らんま½』。MSX版の画面写真が校了日にとどき、すべりこみセーフの初公開なのだ！

おつぎは、わが社のブランドであるGAMEテクノポリスの新作『秘密の花園』についてだ。このゲームは、主人公の通う学園で起こった殺人事件を、産休補助教師というふれこみで派遣されてきた美人私立探偵と一緒に解決していく、ストーリーになっている。うるし原智志氏の手によるキャラは上品かつ美しく、GAMEテクノポリスが目指すところの正統派美少女ソフト路線には、まさにうってつけ。システム面では、プレイヤーの選ぶコマンド（セリフ形式）により、話の展開やエンディング、さらにはゲームの難易度まで変化するというから、こっちのほうもおもしろそうである。ゲームの発売は今月末の予定。くわしい紹介は来月号でするのでお楽しみに。

さーて、全国のピンクソックスギャルズ・ファンのみなさん、おマタ立たせしました(編集長ゴメンナサイ)、『ピンクソックス8』のニュースなのである。先日、ある打ち合わせでウェンディマガジンへ行ったときに聞いた情報だと、ソフトの発売は4月下旬で、今回は超豪華版になるという。『ピックソックス7』発売から、ちょっとあいだがあいてしまうけど、そのぶんスゴイ内容でせまってくれるはず。まなみ・さやか・ゆかファンのみんな、もうチョットの辛抱なのだ。また、『ピンクソックス8』の開発と並行して、Mファンではある企画が進行中である。それが何かはまだ秘密だけど、美少女とMファンといえば、もう、アレしかない！　こちらのほうも期待してくれ。

『ピンクソックス8』はどうなるのか？ちなみに、写真は『〜7』のもの

あと、6月にボーステックから『らんま½』が発売される。ターボR専用版でディスク8枚組。これでまた1本、楽しみなソフトが加わったわけだ。

まあ、そんなとこで、今月はではではなのだ。

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、▲はMSX2/2+要だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は2月20日現在のものです!

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
3月	6日	★MSXView1.21(R+D)/アスキー/9,800円※注1
	6日	秘密の花園(D)/GAMEテクノポリス/7,800円
	上旬	美少女大図鑑(D)/サンタ・フェ/6,800円
	中旬	サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツー/3,400円MIDI
	20日	コンチネンタル(D)/GAMEテクノポリス/8,800円
	下旬	ジョーカーII(D)/バーディーソフト/7,800円
	下旬	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/8,800円♪
	下旬	スコアサウルス(D)/ビッツー/9,800円MIDI
	?	ビーストII(D)/バーディーソフト/8,800円
4月	2日	▲ヨーロッパ戦線(R)/光栄/12,800円♪
	2日	▲ヨーロッパ戦線(R:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円♪
	2日	▲ヨーロッパ戦線(D)/光栄/12,800円♪
	2日	▲ヨーロッパ戦線(D:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円♪
	8日	MSX・FAN5月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	上旬	スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定
	20日	▲ピラミッドソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/3,500円♪※注2
	下旬	ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/8,800円♪
	下旬	龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円♪
	下旬	ブライ下巻完結編(D)/ブラザー工業/価格未定♪
5月	8日	MSX・FAN6月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	?	プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円♪
	?	▲キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/価格未定♪

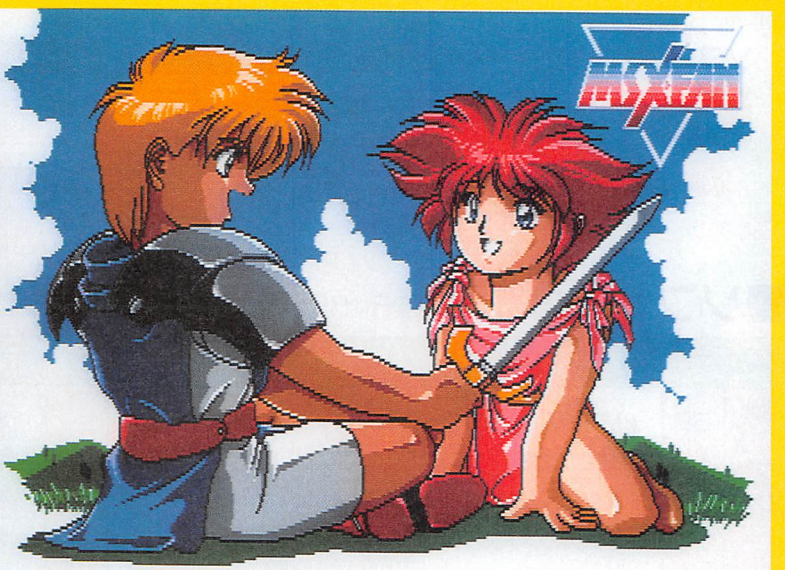
	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	シムシティー(D)/イマジニア/価格未定♪
	卒業写真(D)/カクテル・ソフト/6,800円
	美姫(D)/カクテル・ソフト/6,800円
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定♪
	▲麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/ 9,800円♪
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円♪
	★らんま1/2飛龍伝説(D)/ボーステック/12,800円♪

【発売中止】フォクシー2(エルフ)

※注1……「MSXView Ver.1.0」を持っている人でユーザー登録してある人のみ、3,000円でバージョンアップサービスがうけられる。その人たちには、案内状が郵送される。

※注2……タケル版以外にも、「戦国ソーサリアン」とのカップリングパッケージ版も発売の予定(くわしくは114ページ参照のこと)。

スーパー付録ディスクの使い方



●今月のバックストーリー（原案者は神奈川県/青山豊）

ルーシャオの傷をなおすために、森に薬草を取りにきたシニリア。その日もいつものように薬草を取りルーシャオのもとに急いでいると、突然、１人の戦士がシニリアの前にあらわれた。お互いに相手を警戒しているのだろう。見つめ合ったまま微動だにしない。どのくらいの時間がすぎたのだろうか。極度の緊張が続いたせいで、シニリアはその場に倒れ込んでしまった。抱きかかえる戦士。「このぬくもりは……。」遠くなる意識のなかシニリアはなつかしい昔のことを思い出していた……。

スーパー付録ディスク　APR. 1992　DISK＃7			
媒　体	2DD	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,274,344バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

――――使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」（ライトプロテクトタブが開いている状態）にして使用してください。ちょっとしたことで、ディスクのファイルの一部、または全部を壊すことにならないともかぎりません。十分注意してください。

――――付録ディスクの起動

市販ソフトと同様です。ディスクをセットして、リセットするか、電源を入れるかすると、タイトル画面（右上の写真）が表示され、メロディが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニューで改めて「ＢＡＳＩＣ」を選ぶか、ＤＥＬキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフト切り換えスイッチがあれば「切」で起動してください。

――――タイトル画面

タイトル画面ではカーソルキーで画面位置の補正ができます。ＥＳＣキーを押すともとの位置にもどります。スペースキーを押すとＢＧＭが止まり、しばらくして大メニュー画面（右下の写真）が表示されます。

――――大メニュー画面

点滅カーソルを行きたいコーナーロゴにあわせてスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面になります。

――――説明画面と各コーナー

どのコーナーの説明画面でも、ＥＳＣキーを押すと瞬時に大メニュー画面にもどります。説明画面でスペースキーを押すと、そのコーナーのタイプによって反応が異なります。Ａ、Ｂ、Ｃの３つのタイプがあります。

Ａタイプ＝小メニュー画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すとその項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムが実行されます。実行すべきプログラムが１本しかないときは、説明画面から直接プログラム実行へ進むコーナーもあります。

Ｂタイプ＝説明画面から大メニュー画面にもどります（収録ファイルの紹介だけです）。

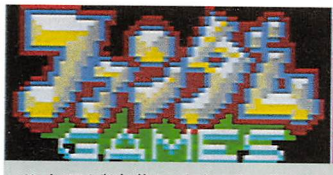
Ｃタイプ＝スペースキーを押すたびに、ページをめくるようにメッセージやＣＧが次々に表示され、終わると大メニュー画面にもどります。ＥＳＣキーを押すとそこから大メニュー画面にもどります。別に収録ファイルがあったり、例外的なキー操作をしたりする場合は、画面で指示しています。

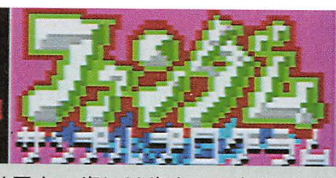
――――その他

起動時に、カーソルキーの上を押したままにしていると、タイトル画面表示を飛ばします。

↑ルーシャオがなんだか妙に黒っぽい格好をしているなと思ったら、１年生ルックなんだって

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二（UKP）／TITLE CG DESIGNER＝木村明広（ライトスタッフ）／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc／TITLE BGM COMPOSER＝山藤武志（STING）／DISK MAKER＝化成バーベイタム（株）／SPECIAL THANKS TOホット・ビィ＋アスキー＋松下電器産業＋ビッツー＋ブラザー工業＋マイクロキャビン





ハムラビ法典によれば、目には目を、歯には歯を。これは、バカにされたからといって、相手を殺したりしちゃいけないということをいっている。つまり、その、エラーが出るからといってその行を消したり、ファイルを削除したりしてはいけませんよ。

明日を見つめるファンダムグループです。

明日を見つめすぎて、今月は申しわけないことが、1、2、3個もあります。原稿を書きながら数えんなって。

■ファンダムGAMES

11本収録していますが、以下の2本のディスク収録版に問題があります。その問題は、編集部の不注意によるもので作者にはまったく責任ありません。

CONVEY-IT(ファイル名：CONVEY．FD4)

このプログラムは、たんに遊ぶぶんにはなにも問題ありません。しかし、解析するためにSTOPキー割りこみをはずすときに、問題があります。STOPキー割りこみの処理が行75と行80でダブっていました。63、64ページの記事を参照して正しく修正してください。

Curry Land(ファイル名：CURRY．FD4、CURRY−B．FD4の2本組)

まず、2本のファイルを別のディスクにコピーしてください。そのさい、ファイル名「CURRY．FD4」の行850「CL−B．BAS」を掲載リストのように「CURRY−B．FD4」に修正して、おなじファイル名でセーブしなおしてください。このままでは、「PLAY(NEED DATA)」を選んだときにエラーが出ます。修正がすんだら、「CURRY．FD4」を実行すればゲームが遊べます。⇨41、65ページ

■ファンダム・サンプル

今月はBASICピクニックで使用しているサンプルプログラム(3択クイズ作成用簡易ツール)が入っていますが、これにちょこまかとバグがありました。BASICピクニックの記事自体は、正常に作動するリストで制作しています。収録ファイルをもとに、一部修正して、掲載リストとおなじものを作ってください。ほんとにすいません。⇨30〜33ページ

■アルゴリズム甲子園

ずっとやってきた『THE BADMINTON』の対COM戦用アルゴリズムのいちおう総仕上げ。2人対戦、対COM戦、ウォッチモードのすべてが楽しめます。⇨42、50ページ

■オマケ

ファンダムスクラムより。1990年9月掲載の『Fighting Soccer』(原作・OZO)の改造版と、「ちえ熱ののせちゃえ、いれちゃえ」より『LAST SPACE BATTLE』(作・佐藤直樹)の2本。⇨46、47ページ

■小メニューへもどる

先月号に引き続き、BASICからでも、

TYPE−A '．XB

※「A」直後のダッシュに注意

を実行すれば大メニュー画面を通らずに小メニューに直接もどることができます。ただし、上に表示されるコーナーロゴが崩れることがあります。検討かつ改良して5月号の付録ディスクで本格的に組みこむ予定です。

すばらしいオリジナル作品が続々送られてきて、ますますアートする新世代の空飛ぶ電脳式音楽館。

今月はぜんぶで7曲収録しています。そのうち、『砂山#2』は、もともと、中山晋平・作曲、北原白秋・作詩の名曲『砂山』をもとにした作品です。一般曲は、付録ディスクに収録すると、著作権使用手続きがきわめて煩雑になるためディスクには基本的に収録しません。しかし、『砂山』の曲以外の、マシン語設定部分やリズム、コードの部分をディスクに収録してあるので、掲載リスト(完全掲載)を見て、『砂山#2』を完成させてください。ただし、マシン語部分の危険度が高いため、聴きおわったらかならずリセットしてください。⇨68ページ

ただいまAVフォーラムのオープニングとエンディングをペアで受け付け中。どんどん送ってきてね。

「あのオープニングにあきた」という意見があって、今月はMOROに頼みこみ、AVフォーラムの新しいオープニングを作ってもらった。感謝、感謝。

先月は規定部門が総ボツになったが今月はだいじょうぶ。それにしても、規定部門への投稿数はあいかわらず低調ぎみだ。とにかく採用されたいと思う人は規定部門へ投稿するのがベストだと思うぞ。また、自由部門の最後に、今月の惜しかった作品として、つしまこ・ばちーよクン(大阪府・13歳)の『るすばんでんわ』が入っている。称号の昇進はないが、掲載誌(5月号)を送るからね。⇨28ページ

98ユーザーに告ぐ!!

回を重ねるごとに段々書くことが少なくなってくるこのフロQ。このところ、質問されるようなトラブルがなくて大変結構なんだけれど……。ときどきこんな質問電話がかかってきます。

「おたくのMSX・FANという雑誌を買って、付録ディスクを立ち上げようとしたけどだめなんです」

「立ち上げたとき、どんなエラーがでますか?」

「全然反応がないんです。最初のメモリチェックがすんだ後、ディスクを2、3回アクセスしてそのままなんです」

「え? あなたのお手持ちの機種って、いったい……」

「PC−9801DSですけど……」

ちょっと困りますね。ちなみにこのような電話は98ユーザーばかり。まちがってMファンを買ってしまったのだからついでにMSXも買ってしまいましょ。

※直接小メニューにもどったときは、画面上部のコーナーロゴ部分が消えたり、変になったりします。でも、それで正常です。

すぺしゃる2

今月のすぺしゃるには、ホット・ビィで制作されブラザー工業の「タケル」から発売されている『スーパー上海ドラゴンズアイ』の体験版と、マイクロキャビンが鋭意開発中の『プリンセスメーカー』からスペシャルCGを収録しました。

『スーパー上海ドラゴンズアイ』

©HOT・B CO. LTD. ©ブラザー工業
©ACTIVISION

おなじみの『上海』が帰ってきた！

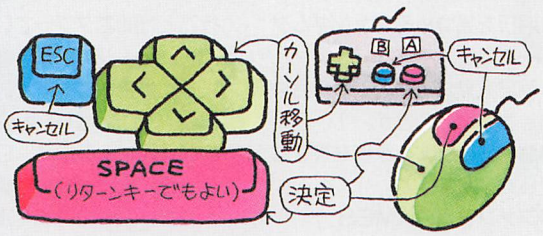
1985年に発売され大ヒットしたパズルゲーム『上海』の最新作、『スーパー上海ドラゴンズアイ』を収録しました。

基本的には『上海』なのですが、ドラゴンズアイという新しいモード(ゲーム)も追加され、牌の配列も増えるなど、まさにスーパーな『上海』です。

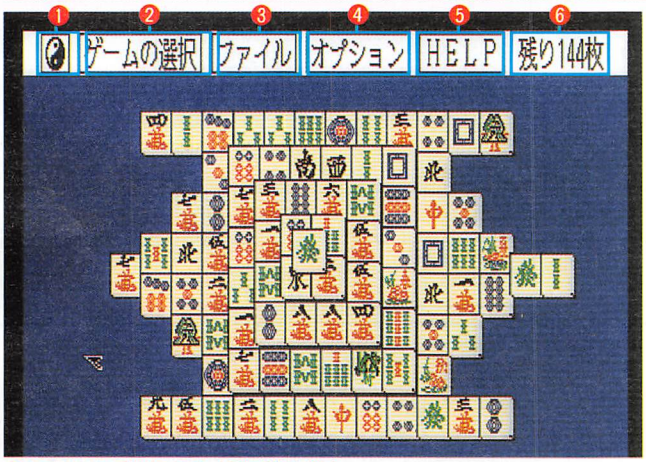
遊び方は、ほぼ『上海』といっしょで、左右または両側が空いているおなじ柄の牌を2つずつ取っていき、画面上の牌を全部取り除ければクリアです。

体験版では機能の一部が省略されています。ウィンドウを開いたとき、コマンドの文字がうすいものが省略された機能です。

キー操作



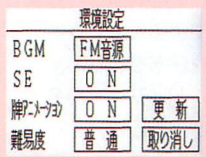
『上海・モード』ゲーム画面



もうおなじみの『上海』のゲーム画面がこれだ！

❶環境設定

BGMの有無や、ゲームの難易度などを変更できる。牌アニメーションは「ＯＮ」にして遊ぼう。牌を取ったときちょっとしたもの(？)が見られるぞ。



このようにいろいろな設定をすることができる。牌アニメーションは必見だぞ！

❷ゲームの選択

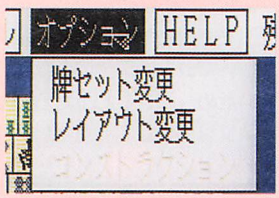
体験版のため、『上海・モード』は「ソリティア」、『ドラゴンズアイ・モード』は「スレイヤー」しか選択することができない。最初の設定では『上海・モード』になっている。

❸ファイル

製品版はここでゲームのロードやセーブ、ファイルの削除、ランキング付けなどをする。これも体験版なので使えない。

❹オプション

「牌セット変更」でマージャン牌か、ファンタジー牌のどちらかを選べる。また「レイアウト」では『上海』でおなじみの左上写真の配列か、辰の配列のどちらかを選ぶことができる。



面を作れる「コンスト～」は使えない

❺HELP

取れる牌の色を変えて教えてくれる。「ＰＥＥＫモード」は、牌をクリックして取れる牌があれば勝手に選んで取ってくれるモード。

ちがう絵柄でも取れる牌がある。これは「牌解説」で説明してもらえる

❻牌の残り枚数

牌の残り枚数(まだ取っていない牌の数)が表示される。ちなみに牌は全部で144枚ある。

注意！漢字ROMが必要です!!

この『スーパー上海ドラゴンズアイ』は漢字ＲＯＭが必要なため、漢字ＲＯＭの搭載されていない機種では、メニュー画面の文字が表示されませんので、このページの写真を参考にしてみてください。これは、製品版を購入した場合でもおなじですが、メッセージ以外は正常に動きます。

漢字ＲＯＭがないと字が読めない！

パソ通天国

今月は、パソコン通信の楽しさを手軽に味わえるソフトを編集部で製作してみた。お試しあれ。

パソ通をしたことのない人にも体験してもらおうと思って準備していた目玉ソフトだ。編集部のみんなはもちろん、となりのテクノポリス編集部にも書きこみを手伝ってもらったので、ボードを読むだけでも使ってみてほしい。漢字ＢＡＳＩＣのない機種でも動くからさ。

⇨関連記事は85ページから

ゲーム十字軍

今月の十字軍トビラCGはファンキーKだぞ。そうそう、役立ちデータがいよいよ入るかもね。

最近つづけざまに登場してくれているファンキーKが今月も描いてくれた。

さて、ゲームの役立ちデータだが、エメ・ドラが話題にのぼっている。くわしくはディスクに書いてある。これもディスクに書いたけど、次号では歴史の散歩道がディスクに挑戦するぞ。

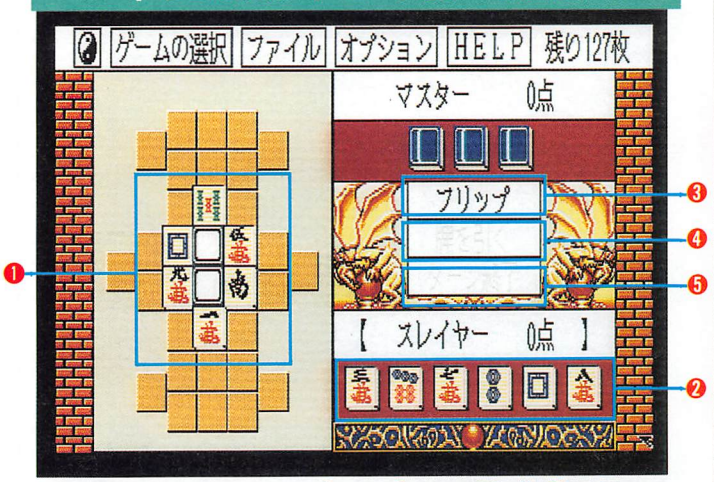
⇨関連記事は18ページから

まったく新しい『上海』それが『ドラゴンズアイ』だ！

このゲーム、じつは『上海』とおなじ遊び方なのです。大きく違うところは、牌を取らせまいとジャマな場所に牌を置いていく「マスター」と、ひたすら牌を取っていく「スレイヤー」との対戦ゲームなのです。つまり、この2通りの立場のゲームの進め方はまるで逆の進め方になりますが、体験版では「スレイヤー」側でしか遊べないので、ここでは「スレイヤー」側での説明だけをしておきます。

「スレイヤー」側は、『上海』と同じ要領で「ドラゴンズハート」と「ドラゴンズリム」の上にある牌をすべて取れば勝ちですが、牌と牌にはさまれた牌は裏返しになって取ることができないので注意してください。

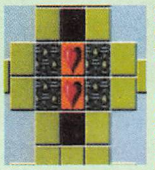
『ドラゴンズアイ・モード』ゲーム画面



「マスター」側は、この盤の1段め全部と「ハート」、「リム」の2段分に牌を置いてくる

❶ドラゴンズハートとドラゴンズリム

この盤を「ドラゴンディスプレイ」といい、まん中のハートの部分2か所は「ドラゴンズハート」、ハートの上下左右の色がついた6か所を「ドラゴンズリム」という。ここの牌をいかにして取るかが重要なポイント



この部分をめぐる、置いたり取ったりの対戦だ

❷スレイヤー側の手牌と ❸フリップ

同じ絵柄のものは、盤の牌どうし、または手牌の中の1枚とあわせて取れる。ただし、取る牌のうちの1枚は必ず盤の牌であること。もし、取れるものがない場合は手牌の中から1枚選んで盤の上に出す。「フリップ」は手牌を裏返しにする。

「フリップ」すると、こんなふうに牌がすべて裏がえしになるのだ

❹牌を引く

手牌は6枚。手牌が4枚以下になると、このコマンドで牌を補充できる。手牌は多いほうがよいので忘れないで補充すること。通常は1枚減ると次のターンで自動的に1枚追加される。

❺ターン終了

取れる牌をすべて取り終わったら「ターン終了」をする。これは「きみの番だよ」と相手にタッチすることとおなじこと。その時に「牌を引く」が黒く表示されてたら忘れず引くこと。

『スーパー上海ドラゴンズアイ』の移植担当・朝長彰教氏より

こんにちは、企画の朝長です（「ゲームデザイナー」というのはマスコミ・リクルート用語、メーカーでは「企画」としか呼ばない）。今回の「スーパー〜」は、まさに『上海』シリーズの集大成。移植のものですが、企画としてはちょっとくふうしたいっつーことでドラゴンズアイに背景をつけたんですが、目玉は「牌積みアルゴリズム」。従来の「データ待ち」や海外版の「ランダム」じゃなく「必ず解ける牌を積む」ので絶対に解けるんです。

『プリンセスメーカー』プレゼントCG

ついに、みんなの待ち望んだ『プリンセスメーカー』MSXバージョンが発売されるのだ。それに先がけて、わがMSX・FANではマイクロキャビンさんにお願いをして、幻影音楽館に続き、特別にゲーム画面をディスクに入れてもらったのだ。このためにわざわざ構成された画面で、コマンドの部分や画面の枠などはマイクロキャビンのプロデューサー三曽田さんが徹夜をして作ってくれた特別なものなんだ。この画面はまだ完成バージョンではないが、おそらくほとんど変更はないだろう、と思う。発売予定は5月上旬だから、あと60日もすれば本物のゲーム画面を見ることができるってわけだ。まあ、それまでもうしばらくの間、巻頭のスクープとこの画面を見て辛抱していてくれ。1日でも早く発売されることを祈っていよう。

開発快調!!の文字も目新しいプリンセスメーカーMSX版のプレゼントCGを収録

MIDI

今月から本誌のほうで始まったMIDI三度笠のコーナーが付録ディスクにも仲間入りします。

今月は、『ソーサリアン』をそのまま弾いただけの「SSONOMA」とそれをタイミングのみ処理した「SQUANTA」のMIDIデータを収録しました。ただし、このMIDIデータを使用するためには、A1GTとμ・SIOSが必要なので注意してください。

⇨関連記事は90ページから

あてましょQ

2月情報号の解答と、プレゼント当選者の発表だ。もちろん、解答グラフィックはディスクにある。

2月情報号の答えは、『ソリッドスネーク』のメタルギア改（メタルギア・D）。

正解者のなかから以下の5名には、コナミさんのご厚意により、特製テレホンカードをプレゼント。⇨北海道・小倉和秀夫、岩手県・菊地健夫、広島県・本山友則、岡山県・大村隆宏、沖縄県・内間直哉（敬称略）

※ターボRで『ドラゴンズアイ・モード』を遊ぶと、下に置かれた牌が欠けて見えますが、これはターボRの特性上、製品版でも起こります。なお、ゲームの進行上は問題ありません。

ぱふぺをのCGコンテスト

今月はがんばったぞよ。紙芝居部門から3作品、イラスト部門から2作品、それとCG講座用でおじゃる。

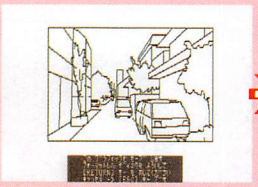
かねてから要望の多かった「CGをいっぱい入れてほしい」という願いを実現したぞよ。ただ、みんなも知っている通りCGデータというのはものすごく大きいでおじゃるから何枚もディスクに入らないマロ。とくに紙芝居はたくさんCGを使うので大変でおじゃる。そこで、圧縮して入れることにしたぞよ。

CGコンテストを選ぶといつものように小メニューが出るでおじゃる。そこには「CGコンテスト」と「CG講座」とが用意されているぞよ。どちらかを選んでスペースキーを押せばコピーをはじめるでおじゃる。では、フォーマット済のディスクを用意してはじめてたもれ。

⇨関連記事は100ページから

CG講座

CG講座用に教材CGが入っています。小メニューから「CG講座」を選んでスペースキーを押すとメッセージにつづいてCGを表示します。表示しているときにリターンキーを押すとディスクにグラフサウルス用のデータとしてセーブします。グラフサウルスをお持ちの方はそののちグラフサウルスをSCREEN7で立ちあげて、「SCR」のモードで「CGKOZA-4」をロードしてみましょう。



CGを表示しているときにリターンキーを押す

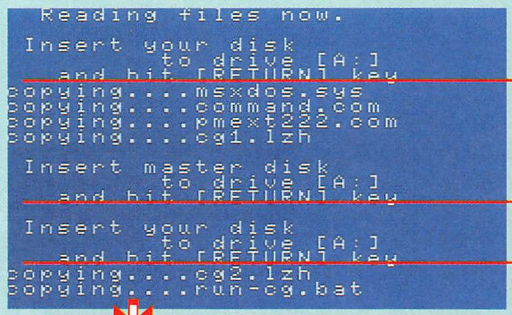
セーブして戻るはずがバグがあってエラーが出る

バグあります

CG講座でセーブ後「File not found in 330」と出ます。これは「CGKOZA-4.XB」の行320を「320 IF PEEK(-1044)<>127 THEN 320」にすれば直るし、付録ディスクを入れて「CONT」でもOKです。つぎはターボRでCGコンテストの解凍中ときどき「Disk error writing drive A」と出て「Abort, Retry, Ignore ?」と聞いてきます。「R」を入力するとそのままうまく続きをやってくれるようです。

CGコンテスト

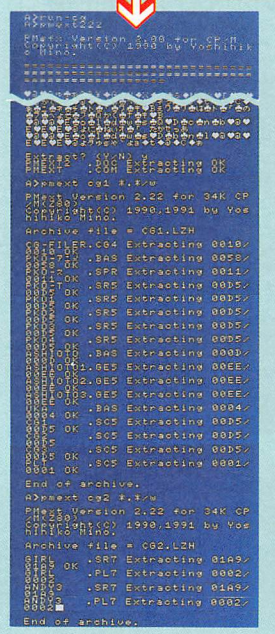
今月は5作品収録しました。コピー、解凍からファイラ起動まで途中下の写真の①～③の3か所でディスクを入れかえますが、自動的に行います。時間がかかるので気長に待っていてください。なお、ファイラの操作方法は付録ディスクと同じにしてあります。

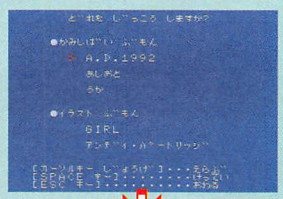


❶ディスクを入れかえる

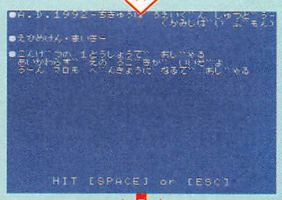
❷ディスクを入れかえる

❸ディスクを入れかえる





操作方法の説明は画面下に書かれている



見たい作品を選ぶとまず、かんたんな解説が表示される

もう一度スペースキーを押すと作品がはじまる

MSXView

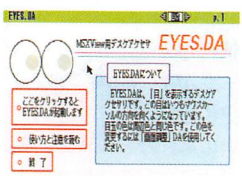
MSXViewの画面に表示された「目」がマウスカーソルの動きを追うデスクアクセサリ(DA)です。

DAなので、使うためには組み込み作業が必要です。

①MSXViewを起動。②起動ドライブを「B」に変更。③付録ディスクと入れかえる。④メニュー画面の「EYES.DA」と「EYES.BOK」を反転させる。⑤起動ドライブを「A」(HDの場合は「H」)に変更。⑥ディスクを入れかえ「編集」をクリック。⑦表示されたウインドウから「複製」をクリック。あとは画面の指示どおり進めて完成。

「EYES.DA」を使うにはDAバーの「EYES」をクリック。

「EYES.BOK」を見るには「道具」をクリックし、表示されたウインドウから「PAGE VIEW」をクリックします。よく読んで使用してください。



くわしい説明はBOKファイルに書いてある

MSXDOS A>COPY

ここを選べばラクにMSX-DOSに入りこむことができます。ファンクションキー設定のおまけ付き。

おもに、パソ天などで使用している解凍ツール「PMext Ver.2.22」に必要であり、そのついでにファンダムなどのプログラムをコピーするときは、DOSを使ってやるとかなり手間がはぶけるという利点のためにMSX-DOSのセットを収録しています。

よりコピーしやすいようにするため、F6～F10キーにDOSのコマンドを設定しています。F6はファンダムGAMESの収録ファイル、F7はFM音楽館ぜんぶ、F8はAVフォーラムぜんぶ、をコピーするためのコマンドです(いずれも加えてリターンキーを押す)。F9はただ「COPY」の文字、F10は付録ディスクのタイトル画面へもどるためのコマンドが入っています(+リターンキー)。

DOSからBASICに行くには、「BASIC」と打ちこんでリターンキーを押してください。

スーパー付 録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボ R 専用プログラムです。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇨116ページ

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備　考
スペシャルⒶ	付録ディスクの使い方(P118〜119)	思考型パズルゲーム	♪スーパー上海ドラゴンズアイ	SHANGHAI . XB SHANGHAI . COM	ほかにも関連ファイル多数あり
		PR用プレゼントCG	プリンセスメーカー	PRINCESS . XB PRINCESS . XS7	CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません)
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム(P34〜67)	掲載プログラム	●おみくじ ●快感ノ Wild Skiing ETRO II ●忍者への道 PEGUINGS ●アシカの修業 4 ●愛のカーリング CONVEY−IT ●Curry Land ●しんかんせんスナイパー	OMIKUJI . FD4 KAIKAN . FD4 WILDSKI . FD4 ETRO2 . FD4 NINJA . FD4 PEGUINGS . FD4 ASHIKA4 . FD4 AINO . FD4 CONVEY . FD4 CURRY . FD4 CURRY−B . FD4 SHIKAN . FD4	BASICプログラム ※Curry Landは 2 ファイル 1 組です
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	BASICピクニック(P30〜33)	掲載プログラム	3択クイズジェネレータ(まがい)	MAKEQUIZ . BP4 EXE−QUIZ . BP4	BASICプログラム
アルゴリズム甲子園Ⓐ	アルゴリズム甲子園(P50)	掲載プログラム	●THE BADMINTON大会	BADWATCH . AL4	BASICプログラム
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館(P68〜71)	掲載プログラム	♪DEMONSTRATION ♪民族国家の理想と崩壊 ♪迷宮 ♪イー・アル・カンフー ♪Two World ♪THEME OF SNATCHER ♪砂山#2	DEMO . FM4 RUSSIAEI . FM4 MEIKYUU . FM4 YIEARKUN . FM4 TWOWORLD . FM4 SNATCHER . FM4 SUNAYAMA . FM4	BASICプログラム 「SUNAYAMA . FM4」は未完成です
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム(P28〜29)	掲載プログラム	今月の1本『緊張』 規定部門お題は「私の友人」 自由部門	APRIL−1 . AV4 APR−キテイ . AV4 APR−FREE . AV4	BASICプログラム
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコンテスト(P100〜105)	掲載CG	紙芝居部門 「A.D.1992− 地球防衛軍出動−」 「足音」 「羽化」 イラスト部門 「GIRL(2'30")」 「アンディ・パートリッジ」 CG講座の教材グラフィック	RUN−CG . XB RUN−CG . BAT CG1 . LZH CG2 . LZH CGKOZA−4 . XB CGKOZA−4 . XS7	CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) グラフサウルス用のCGデータを作成します。くわしくは120ページをご覧ください
MIDIⒶ	MIDI三度笠(P90〜93)	MIDI音楽データ	★ソーサリアン	RUN−MIDI . XB RUN−MIDI . BAT SSONOMA . LZH SQUANTA . LZH	AIGT、MIDI楽器、μSIOSが必要です。くわしくは90〜93ページをご覧ください
MSXViewⒷ	付録ディスクの使い方(P120)	MSXView用DA+BOKファイル	★MSXViewに常駐させて楽しむデスクアクセサリ(DA)	EYES . BOK EYES . DA	MSXView専用プログラム(ターボRとMSXViewがなければ使用できません)
パソ通天国Ⓑ	パソ通天国(P85〜89)	パソ通シミュレーションソフト	『SIMSX(シムエスエックス)』	PMEXT222 . COM SIMSX . LZH	くわしくは85ページをご覧ください
ゲーム十字軍Ⓒ	ゲーム十字軍(P18)	ビッツーによる十字軍トビラCG	――	K@A9 . XS7	
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方(P119)	ゲームのキャラ当てクイズ	――	ATE−Q' 04 . XP7 ATE−Q' 02 . XP5	
B：Ⓒ	――	編集後記	――	B−COLON . C	
オマケⒶ	ファンダムスクラム(P46〜47)	読者投稿プログラム	●Fighting Soccer 改 ●LAST SPACE BATTLE	F−S−KAI . FS4 LASTSPAC . FS4	BASICプログラム
MSX−DOSⒶ	付録ディスクの使い方(P120)	MSX−DOSの基本セットです	MSX−DOS	MSXDOS . SYS COMMAND . COM	スペシャル、パソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの『LHA』を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

FAN・CLIP・

1992年もMSXを盛りあげるタケルの野望

『ソーサリアン』、『スーパー上海』に続いて『ブライ下巻』、ではその次は？

名古屋市瑞穂区にあるブラザー工業本社ビル

左端のただ顔の大きいのが、ささや。右端の泉麻人ふうに顔の大きいのが、ときちゃる。ささやのつっこみと、ときちゃるのボケが2人の憧れの人、荒川さんを苦笑させたどうでもいい場面

わたしは、付録ディスクの制作担当でもある。ほとんどOrcの作業を温かく見守るだけだが、ときには、しめ切りの日になっても会社に出てこないOrcを近くの池に探しにいったり、真夜中から朝までのあいだしか仕事しないプログラマのUKPと午前4時ごろに電話で打ち合わせしたり、付録に「ソーサリアン」のシナリオを入れろなどという無謀な読者のハガキを編集長からもらっていちおう検討するふりをしたり、けっこうたいへんなのである。

ハガキを読んで『ソーサリアン』のことを考えているうちに、わたしは今月の付録ディスクに入る、『スーパー上海ドラゴンズアイ』のテストプレイ版を「チェック」したくなった。もちろん、ただ遊ぶだけだ。「ドラゴンズアイ」を選んだ。最初はコンピュータのマスターに押されていたが、そのうち逆転して最終的に圧勝した。

あーおもしろかった、とか思っていると、今月の巻頭を担当している、新作ソフトデスクのときちゃるとと三浦半島から毎日通っているささやが、『ブライ下巻完結編』の取材の打ち合わせをしていた。……そこで、われわれ巻末取材班は、突然、ブラザー工業のタケル事務局潜入を決意した。巻頭企画に便乗すれば、名古屋までの新幹線の切符はときちゃるが手配してくれるにちがいないし、取材も、ときちゃるの後ろでうなずいているだけですむからだ。

タケルは、現在全国200か所以上に設置され、さらに伸び続けている。1県を除くすべての都道府県に設置され、全国完全制覇も目前。すでに設置されていた県では県庁所在地以外の都市にも設置できるようになり、二度塗り、三度塗りになる県も増えてきた。パッケージなどに凝るのが難しいタケルを生理的に嫌うユーザーもいるようだが、タケルは、ソフトの売り方の1つの理想を提示している。

「正直なところ、まだ流通革命を起こすところまでは行ってませんが、いまは、とにかく売る中身を充実させることが先決です」(イメージ事業開発室SV事業グループ／広沢一郎チーフ)

MSXは、PC98、X68Kについで売上の20パーセントを占めるお得意さまらしい。『ソーサリアン』から続く一連の新作・話題作攻勢は、ただの偶然や一時期の思い付きではない。タケルはほんとにMSXでやる気なのだ。

ただ、問題は、人手。開発はティールハイトなど外部のソフトハウスに依頼することになるが、なにしろそのティールハイトはソーサリアンの追加シナリオの移植で手いっぱい。新しいことをやるには新たな人手が必要なわけだ。逆にいうと人手さえ集まれば……。

「移植希望上位のソフトはいつも気にしています。可能ならぜひやりたい。プリンセスメーカーやシムシティーもほんとはやりたかった」(同上)

いま、自社内に開発チームを作ることを検討しているという。わくわく。

ブラザー工業のイメージ事業開発室SV事業グループ、という部署にタケル事務局がある。3台のニュータケルが設置してあった。

SV事業グループ・荒川直子さん。タケルの顔として業界有名人

チーフの広沢さん。色が黒いのは趣味のスキーのせい

写真・浜野忠夫

次号は、 付録ディスクではビシバシ楽しい一大読者参加企画を準備中だ！ **4月8日発売 予価980円**

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋山口直樹＋渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆以前にもちょっと書いたが、1988年の末まで十字軍のボスだったMクンは、Mファンから離れたあと、古巣のファミマガ系にもどり、金田一技彦になったり、御成主水之介になったりしたあげく、91年初頭にこの会社からいなくなった◆そして、芸能界に転身した◆そのMクンがひさしぶりに遊びにきた。Mファンをぱらぱらとめくり、新作予定表のところでポツリといった。「この『ワンダーボーイII』っていうやつ、ぼくがMファンにいたころからあるなあ」。調べてみたらほんとうだった◆Mクンと食事をして編集部にもどってきたら、机の上にお触れ書きが置いてあった。「第一回本部長杯争奪・バーコードバトラー大会開催のお知らせ／優勝賞金壱万円!!」。すぐに参加申しこみに行った◆ちなみに、本部長とは、編集人兼妖怪レプラホーンの山森尚取締役本部長である。創刊号では山森さんは平社員だった。それが今では妖怪レプラホーン、じゃない取締役である。時代は動いている。

AD★INDEX

アスキー……表3
電子技術教育協会……43
東京カルチャーセンター……27
徳間書店……84
日本視力回復協会……82、83
ブラザー工業……表2
松下電器産業……表4

ASCII

Powerful View
オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、
誰にも負けないNewバージョン、
MSX View 1.21 新登場!!

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21
[エムエスエックス・ビュウ1.21]

MSX View 1.21 新発売

MSX turbo R専用 MSX turbo R

価格9,800円 (送料1,000円)

マウスによる簡単操作が好評の「MSX View」を機能アップ。ビジュアルシェル(VSHELL)からのMSX-DOS 2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS 2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ(ViewTED)やグラフィックツール(ViewDRAW/ViewPAINT)を装備。ジョイパッドもサポートした「MSX View 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

■特長:●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
■対応機種:Panasonic FS-A1ST
■パッケージ内容:実行用ディスク(3.5-2DD)/保存用ディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSX View Ver1.0をお持ちの方は、3,000円(税込)にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができしだいバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

ViewCALC

MSX turbo R専用 MSX turbo R 価格14,800円 (送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSX View上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
■対応機種:Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSX View」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSX View」が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジ MEM-768

価格30,000円 (送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。

■対応機種:MSX_2、MSX_{2+}、MSX turbo R
※注意:MSX_2、MSX_{2+}で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です(MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます)。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円 (送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX_2、MSX_{2+}、MSX turbo Rで使用可能です。

■対応機種:国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。
▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

Panasonic

これが16ビットのキメ技だ。

1 多彩な機能をカンタン操作。
GUIソフト、MSX View内蔵。

2 ゲームを高度に、スピーディーに。
大容量メインメモリ、512KB。

3 デジタルサウンドが楽しい。
MIDIインターフェイス搭載。

幻影都市
開発元：マイクロキャビン

MSX turbo R

MSX用マウス（別売）
FS-JM1-H
標準価格7,800円（税別）

ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT NEW

MSX turbo Rパソコン
FS-A1GT 標準価格99,800円（税別）

▶16ビットCPU（R800）搭載▶MSX-DOS2を標準搭載▶S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付（DIN型映像・音声ケーブル付属）▶音声ガイド付ワープロ機能▶音声録再ができるデジトークツール▶電子手帳とデータ通信可能（別売通信セット使用）MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+ のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOSRは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合せ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年令・職業（学校名）をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

MSX FAN 1992 APRIL 4月情報号
平成4年4月10日発行
第6巻第4号（通巻61号）
第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店
編集・新徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
〒105 東京都港区新橋4-10-7
☎03(5403)6231(代)
☎03(3431)1627(代)
定価980円（本体951円）

T1062053070989 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—07